

Scrum Glossary

International Versions

February 2019

English / English - Scrum Glossary	2
العربية / Arabic - مصطلحات السكروم	4
Chinese (simp) / 简体中文 - Scrum 词汇表	6
Chinese (trad) / 繁體中文 - Scrum 詞彙表	9
Danish / Dansk - Scrum Ordbog	11
Dutch / Nederlands - Scrum Begrippenlijst	13
Filipino / Tagalog - Scrum Glossary	16
French / Français - Lexique Scrum	19
German / Deutsch - Scrum Begriffe und Definitionen	22
Greek / Ελληνικά - Το Γλωσσάρι του Scrum	25
Indian / Hindi - हिंदी - स्क्रम शब्दकोष	28
Italian / Italiano - Le parole di Scrum	31
Persian / فارسی - واژه نامه اسکرام	34
Polish / Polski - Słownik Scruma	37
Portuguese / Português - Glossário do Scrum	40
Russian / Русский - Scrum Глоссарий	43
Spanish / Español - Glosario de Scrum	46
Turkish / Türkçe - Scrum Sözlüğü	49
Ukrainian / Українська - Словник Скрам	52

English / English - Scrum Glossary

Burn-down Chart: a chart showing the decrease of remaining work against time.

Burn-up Chart: a chart showing the increase of a parameter, e.g. value, against time.

Daily Scrum: a daily event, time-boxed to 15 minutes or less, to re-plan the development work during a Sprint. The event serves for the Development Team to share the daily progress, plan the work for the next 24 hours and update Sprint Backlog accordingly.

Definition of Done: the set of expectations on quality that a product Increment must exhibit to make it releasable, i.e. fit for a release to the product's users.

Development standards: the set of standards and practices that a Development Team needs for creating releasable Increments of product no later than by the end of a Sprint.

Development Team: the group of people accountable for all evolutionary development work needed to create a releasable Increment no later than by the end of a Sprint.

Emergence: the process of the coming into existence or prominence of unforeseen facts or knowledge of a fact, a previously unknown fact, or knowledge of a fact becoming visible unexpectedly.

Empiricism: the process control type in which decisions are based on observed results, experience and experimentation. Empiricism implements regular inspections and adaptations requiring and creating transparency. *Also referred to as 'empirical process control'.*

Forecast: the anticipation of a future trend based on observations of the past, like the selection of Product Backlog deemed deliverable in the current Sprint or in future Sprints for future Product Backlog.

Impediment: any hindrance or obstacle that is blocking or slowing down the Development Team and cannot be solved through the self-organization of the Development Team itself. Raised no later than at the Daily Scrum, the Scrum Master is accountable for its removal.

Increment: a candidate of releasable work that adds to and changes previously created Increments, and - as a whole - forms a product.

Product: any tangible or non-tangible good or service consisting of a cohesive combination of features and functions that provide end-to-end value (start-to-finish) in solving a specific problem for the people employing the product (users). *Defines the span of: Product Owner, Product Backlog and Increment.*

Product Backlog: an ordered, evolving list of all work deemed necessary by the Product Owner to create, deliver, maintain and sustain a product. *Defines the span of: Product Owner, Product Backlog and Increment.*

Product Backlog refinement: the recurring activity in a Sprint through which the Product Owner and the Development Team add granularity to future Product Backlog.

Product Owner: the person accountable for optimizing the value a product delivers, primarily by managing and expressing all product expectations and ideas in a Product Backlog. The single representative of all stakeholders.

Scrum (n): a simple framework for complex product delivery (1); a simple framework for addressing complex challenges (2).

Scrum Master: the person accountable for fostering an environment of Scrum by guiding, coaching, teaching and facilitating one or more Scrum Teams and their environment in understanding and employing Scrum.

Scrum Team: the combined accountabilities of Product Owner, Development Team and Scrum Master.

Scrum Values: a set of 5 fundamental values and qualities underpinning the Scrum framework; commitment, focus, openness, respect and courage.

Sprint: an event that serves as a container for the other Scrum events, time-boxed to 4 weeks or less. The event serves getting a sufficient amount of work done, while ensuring timely inspection, reflection and adaptation at a product and strategic level. *The other Scrum events are Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review and Sprint Retrospective.*

Sprint Backlog: an evolving plan of all work deemed necessary by the Development Team to realize a Sprint's goal.

Sprint Goal: a concise statement expressing the overarching purpose of a Sprint.

Sprint Length: time-box of a Sprint, which is 4 weeks or less.

Sprint Planning: an event marking the start of a Sprint, time-boxed to 8 hours or less. The event serves for the Scrum Team to inspect Product Backlog considered most valuable at that time and design that forecast into an initial Sprint backlog against the Sprint Goal.

Sprint Retrospective: an event marking the closing of a Sprint, time-boxed to 3 hours or less. The event serves for the Scrum Team to inspect the Sprint that is ending and establish the way of working for the next Sprint.

Sprint Review: an event marking the closing of the development of a Sprint, time-boxed to 4 hours or less. The event serves for the Scrum Team and the stakeholders to inspect the Increment, the overall progress and strategic changes in order to allow the Product Owner to update the Product Backlog.

Stakeholder: a person external to the Scrum Team with a specific interest in or knowledge of a product that is required for the further evolution of the product.

Time-box: a container in time of a maximum, and potentially a fixed, duration. *In Scrum all events have a maximum duration only, except for the Sprint itself which has a fixed duration.*

Velocity: popular indication of the average amount of Product Backlog turned into an Increment of releasable product during a Sprint by a specific (composition of) a team. Velocity serves primarily as an aid for the Development Team of the Scrum Team to forecast Sprints.

مصطلحات السكروم - Arabic / العربية

- المخطط البياني التنازلي (Burn-down Chart):** هو مخطط يوضح تناقص العمل المتبقي مقارنةً بالوقت.
- المخطط البياني التصاعدي (Burn-up Chart):** هو مخطط يوضح تزايد عامل معين (على سبيل المثال القيمة) مقارنةً بالوقت.
- اجتماع السكروم اليومي (Daily Scrum):** هو حدث يومي، محدد الوقت (15 دقيقة أو أقل)، لإعادة تخطيط العمل خلال السبرنت. هذا الاجتماع ينفذ فريق المطورين لتوضيح تقدم العمل بشكل يومي، وضع خطة عمل لل 24 ساعة القادمة وتحديث قائمة السبرنت وفقاً لهذه الخطة.
- تعريف العمل المنتهي:** هو عبارة عن مجموعة من التوقعات لجودة المنتج أو الإضافات على المنتج التي يجب أن تتوفر لكي يكون المنتج قابلاً للاستخدام، أي جاهز ليتم نشره للمستخدمين.
- معايير التطوير:** هي مجموعة المعايير والتجارب التي يحتاجها فريق المطورين لإيجاد إضافات أو تحسينات على المنتج تكون قابلة للنشر للمستخدمين عند نهاية الوقت المحدد للسبرنت.
- فريق المطورين (Development Team):** هو مجموعة من الأشخاص المسؤولين عن جميع الأعمال التطويرية للمنتج وتحسينه والتي تكون قابلة للنشر للمستخدمين عند نهاية المدة المحددة للسبرنت.
- النظرية التجريبية:** هي عمليات للتحكم من النوع الذي يتم فيه إتخاذ قرارات بناءً على النتائج الملاحظة، الخبرة والتجارب العملية. النظرية التجريبية توفر مراقبات وتكيفات منتظمة مطلوبة لخلق حالة من الشفافية.
- التنبؤات:** هي عبارة عن توقع الإتجاهات المستقبلية بناءً على ملاحظات الماضي، كعملية إختيار مهام من قائمة مهام المنتج ليتم تنفيذها ضمن السبرنت الحالية أو في السبرنت المستقبلية.
- العائق (Impediment):** هو أي مانع أو عقبة قد تعيق أو تبطئ فريق المطورين عن إنجاز عملهم والتي لا يمكن حلها أو إزالتها من خلال الجهود الذاتية للفريق. لذلك يجب أن يتم طرحها خلال إجتماع السكروم اليومي، السكروم ماستر هو المسؤول عن إزالتها.
- الإضافة (Increment):** هو عمل قابل للنشر والذي يُحسن أو يغير عمل تم صنعه سابقاً، ومجموعة الإضافات ككل هي التي تشكل المنتج.
- المنتج:** هو أي خدمة أو غرض ملموس أو غير ملموس يتكون من خليط مترابط من الميزات والوظائف والذي يوفر حل قيم لمشكلة معينة يعاني منها المستخدمون النهائيون للمنتج.
- قائمة مهام المنتج (Product Backlog):** هي قائمة مرتبة تحوي جميع الأعمال الضرورية والمطلوبة من قبل مالك المنتج (Product Owner) لصنع، تسليم، صيانة وتعزيز المنتج.
- تحسين قائمة مهام المنتج (Refinement):** هي عبارة عن لقاء متكرر يحدث خلال السبرنت بين فريق المطورين ومسؤول المنتج (Product Owner)، يتم من خلاله توصيف العمل المطلوب للمستقبل.
- مسؤول المنتج (Product Owner):** هو المسؤول الرئيسي عن تحسين المنتج وزيادة قيمته، ويقوم بذلك عن طريق تنظيم وإدارة قائمة مهام المنتج بشكل رئيسي، أيضاً من خلال توضيح كافة الأفكار والتوقعات المتعلقة بالمنتج، وهو الممثل عن جميع المستثمرين (Stakeholders).

سكروم: هو نظام عمل بسيط يُستخدم في تطوير منتج معقد, هو نظام بسيط لتحديد مشاكل معقدة.

سكروم ماستر: هو الشخص المسؤول عن تهيئة وتوفير بيئة مناسبة للسكروم من خلال توجيه, تدريب, تدريس وتسهيل العمل لفريق أو أكثر من فرق السكروم وتهيئة البيئة الملائمة من خلال فهم وتوظيف نظام عمل السكروم.

فريق السكروم: هو المسؤولية المشتركة لكل من مسؤول المنتج (Product Owner), فريق المطورين (Development team) والسكروم ماستر (Scrum Master).

قيم السكروم: هي مجموعة مؤلفة من خمس قيم وصفات رئيسية تدعم منظومة عمل السكروم, الإلتزام, التركيز, الانفتاح, الاحترام والشجاعة.

السيرنت: وهي عبارة عن مناسبة تمثل تجمع لبقية مناسبات السكروم, لها مدة محددة بأربع أسابيع أو أقل. أما بالنسبة للمناسبات الأخرى ضمن السكروم فهي تخطيط السيرنت, السكروم اليومي, استعراض السيرنت وتقييم السيرنت.

قائمة مهام السيرنت (Sprint Backlog): هي القائمة التي تحتوي على مجموعة الأعمال والمهام الضرورية لفريق المطورين لتحقيق هدف السيرنت.

هدف السيرنت: هو بيان مختصر يُعبر عن الغرض أو الغاية المطلوبة من مجموع العمل الموجود بقائمة مهام السيرنت.

مدة(وقت) السيرنت: هو الزمن المحدد للعمل خلال السيرنت, غالباً يكون أربع أسابيع أو أقل.

تخطيط السيرنت (Sprint Planning): هو المناسبة التي تحدد بداية السيرنت, محددة بوقت زمني قدره ثمان ساعات أو أقل. هذه المناسبة تساعد فريق السكروم على تحديد المهام الأكثر قيمة من قائمة مهام المنتج خلال ذلك الوقت وتحويل هذه القائمة الى قائمة مهام السيرنت وتحديد هدف السيرنت.

التقييم الرجعي للسيرنت (Sprint Retrospective): وهي مناسبة تحدد نهاية سيرنت, محددة بوقت زمني قدره ثلاث ساعات أو أقل. هذا الاجتماع يساعد فريق السكروم على تقييم السيرنت المنتهية والتحقق من طريقة العمل لتحديد طريقة العمل المناسبة للسيرنت اللاحقة.

استعراض السيرنت (Sprint Review): هي المناسبة التي تحدد نهاية العمل والتطوير خلال السيرنت, محددة بوقت زمني قدره أربع ساعات أو أقل. هذا الاجتماع يساعد فريق السكروم وأصحاب المصلحة (الاستثمار) على استعراض العمل المنجز خلال السيرنت, وأيضاً لتحديد التغييرات أو التعديلات الإستراتيجية التي يحتاج مسؤول المنتج لإضافتها الى قائمة مهام المنتج.

صاحب المصلحة (Stakeholder): هو شخص من خارج فريق السكروم يكون له اهتمام محدد بمعلومات ومعرفة عن المنتج من أجل المساهمة في تطويره بشكل مستمر.

الإطار الزمني: هو أقصى وقت ثابت ومحدد لأي مناسبة تتعلق بفريق السكروم. جميع المناسبات المتعلقة بالسكروم لها وقت أقصى فقط, فيما عدا السيرنت والتي لها مدة محددة.

سرعة الإنجاز (Velocity): هو مؤشر معروف يساعد في معرفة الوسطي المطلوب لتحويل المهام الموجودة في قائمة مهام المنتج الى شيء ملموس وعملي خلال السيرنت عن طريق فريق السكروم. يساهم هذا المؤشر أيضاً في عملية التوقعات للعمل الممكن إنجازه خلال السيرنت.

Chinese (simp) / 简体中文 - Scrum 词汇表

Burn-down Chart: 一张显示剩余工作随时间而递减的图表

Burn-up Chart: 一张显示随时间而递增的参数（例如：价值）的图表

Daily Scrum: 是一个每日举行的活动，时间限制不超过15分钟，用来在Sprint 期间重新规划开发工作。这个活动可供 Development Team 分享每日的工作进展，规划接下来24小时的工作，以及相应地更新 Sprint Backlog

Definition of Done: 一个可发布产品所必须展现出一系列期望值和品质，（例如：产品达到了可发布给使用者的必要条件）

Development standards: Development Team在Sprint结束以前确认创造出产品的releasable Increments所必须达到的一套标准和实行准则

Development Team: 在Sprint结束之前负责开创出所有渐进式开发工作并产出releasable Increment的一群人

Emergence: 未预见的事实或事实的知识、之前未知的事实或事实的知识，变得存在或显著的过程

Empiricism: 决策是基于观察结果、经验和实验的过程管制类型。 Empiricism落实定期性检视、依需求作调适和创造透明度。也可称之为'empirical process control'

Forecast: 根据过去的观察结果对未来趋势所做出的预测。例如将挑选出的 Product Backlog在当下的Sprint中视为可交付的产品，或是成为在将来的Sprints中的Product Backlog

Impediment: 任何阻碍或拖慢开发团队的障碍物或绊脚石，而且无法透过开发团队的自我组织来解决。必须于Daily Scrum结束前提出，由Scrum Master负责排除。

Increment: 一个针对之前产出的Increment加以增加或修改的可发布工作，而最终为一个产品的形式

Product: 任何有形或无形的商品或服务，其包含特征及功能所凝聚的组合，以提供端到端价值（起始到结束）的方式作为解决使用产品（用户）的特定问题解决方案。

定义跨度: Product Owner, Product Backlog 和 Increment.

Product Backlog: 一个排序过及演进式且包含所有必要工作并由Product Owner创造、交付、维护和支持成一个产品的清单

Product Backlog refinement: 一个在Sprint中重复性发生的活动，透过该活动Product Owner和Development Team为接下来的Product Backlog添加更细致的内容

Product Owner: 一位负责在Product backlog里透过incrementally managing及表达所有产品期望和想法以交付有价值产品的人; 是所有Stakeholder中的唯一代表

Scrum (n): 一个适用于交付复杂产品的简单framework(1); 一个适用于管理复杂问题的简单framework(2).

Scrum Master: 一个负责透过指导、辅导、教导和引导一个或多个Scrum团队以及让团队拥有了解和应用Scrum的环境并扶植Scrum工作环境的人

Scrum Team: Product Owner, Development Team和Scrum Master所组成并负责的团队

Scrum Values: 一套支撑Scrum framework的5个基本价值观及品质;;承诺, 专注, 开放, 尊重和勇气

Sprint: 本身是一个活动并作为其他Scrum活动的容器, 时间限制最多为4周或更短。该活动需在完成足够的事项的同时, 确保在产品 and 计划层面上适时的检视、反省和调适。其他Scrum活动包含Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review和Sprint Retrospective

Sprint Backlog: 一个对Development Team必要且不断演变的所有工作清单以达成Sprint Goal

Sprint Goal: 一个用于陈述 Sprint 总体目标的简洁说明。

Sprint Length: 是指一个 Sprint的时间盒, 为4周或更短的时间

Sprint Planning: 一个象征 Sprint 开始的活动的, 时间限制为8小时以内。这个活动让 Scrum Team 审查出当下被认定为最有价值的 Product Backlog 以决定该Sprint的预期达成任务, 并且依据 Sprint Goal 来设计出一个起始的 Sprint Backlog

Sprint Retrospective: 一个象征 Sprint 截止的活动的, 时间限制为3小时以内。这个活动让 Scrum Team 审查即将结束的 Sprint, 并且建立了下一个 Sprint 的工作模式。

Sprint Review: 一个象征该Sprint的开发已结束的活动, 时间限制为4小时以内。该活动可让 Scrum Team 及 Stakeholders 去审查 Increment、整体进度以及策略变更, 以便 Product Owner 去更新Product Backlog。

Stakeholder: 一个在Scrum Team之外的人, 具有针对该产品的进一步发展所需的特定产品兴趣或知识。

Time-box: 一个象征时间最大长度范围的容器, 很可能是一个固定的时间长度。在Scrum中, 除了Sprint本身是有一个固定的时间长度外, 其他所有活动都只有最长时间限制。

Velocity: 一个常用的指标，用于衡量一个特定的Scrum Team于一个Sprint期间内将多少个Product Backlog 变成可发布产品的Increment 的平均数量（由每个Sprint达成的数量累计平均值）。 Velocity主要用于帮助Scrum Team里的开发团队去预测Sprints

Chinese (trad) / 繁體中文 - Scrum 詞彙表

Burn-down Chart: 一張顯示剩餘工作隨時間而遞減的圖表

Burn-up Chart: 一張顯示隨時間而遞增的參數（例如：價值）的圖表

Daily Scrum: 是一個每日舉行的活動，時間限制不超過15分鐘，用來在Sprint 期間重新規劃開發工作。這個活動可供 Development Team 分享每日的工作進展，規劃接下來24小時的工作，以及相應地更新 Sprint Backlog

Definition of Done: 一個可發佈產品所必須展現出的一系列期望值和品質，（例如：產品達到了可發佈給使用者的必要條件）

Development standards: Development Team在Sprint結束以前確認創造出產品的releasable Increments所必須達到的一套標準和實行準則

Development Team: 在Sprint結束之前負責開創出所有漸進式開發工作並產出releasable Increment的一群人

Emergence: 未預見的事實或事實的知識、之前未知的事實或事實的知識，變得存在或顯著的過程

Empiricism: 決策是基於觀察結果、經驗和實驗的過程管制類型。Empiricism落實定期性檢視、依需求作調適和創造透明度。也可稱之為'*empirical process control*'

Forecast: 根據過去的觀察結果對未來趨勢所做出的預測。 例如將挑選出的 Product Backlog在當下的Sprint中視為可交付的產品，或是成為在將來的Sprints中的Product Backlog

Impediment: 任何阻礙或拖慢開發團隊的障礙物或絆腳石，而且無法透過開發團隊的自我組織來解決。必須於Daily Scrum結束前提出，由Scrum Master負責排除。

Increment: 一個針對之前產出的Increment加以增加或修改的可發佈工作，而最終為一個產品的形式

Product: 任何有形或無形的商品或服務，其包含特徵及功能所凝聚的組合，以提供端到端價值（起始到結束）的方式作為解決使用產品（用戶）的特定問題解決方案。

Product Backlog: 一個排序過及演進式且包含所有必要工作並由Product Owner創造、交付、維護和支持成一個產品的清單

Product Backlog refinement: 一個在Sprint中重複性發生的活動，透過該活動Product Owner和Development Team為接下來的Product Backlog添加更細緻的內容

Product Owner: 一位負責在Product backlog裡透過incrementally managing及表達所有產品期望和想法以交付有價值產品的人；是所有Stakeholder中的唯一代表

Scrum (n): 一個適用於交付複雜產品的簡單framework(1); 一個適用於管理複雜問題的簡單framework(2).

Scrum Master: 一個負責透過指導、輔導、教導和引導一個或多個Scrum團隊以及讓團隊擁有了解和應用Scrum的環境並扶植Scrum工作環境的人

Scrum Team: Product Owner, Development Team和Scrum Master所組成並負責的團隊

Scrum Values: 一套支撐Scrum framework的5個基本價值觀及品質;;承諾, 專注, 開放, 尊重和勇氣

Sprint: 本身是一個活動並作為其他Scrum活動的容器, 時間限制最多為4週或更短。該活動需在完成足夠的事項的同時, 確保在產品和計劃層面上適時的檢視、反省和調適。其他Scrum活動包含Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review和Sprint Retrospective

Sprint Backlog: 一個對Development Team必要且不斷演變的所有工作清單以達成Sprint Goal

Sprint Goal: 一個用於陳述 Sprint 總體目標的簡潔說明。

Sprint Length: 是指一個 Sprint的時間盒, 為4週或更短的時間

Sprint Planning: 一個象徵 Sprint 開始的活動, 時間限制為8小時以內。這個活動讓Scrum Team 審查出當下被認定為最有價值的 Product Backlog 以決定該Sprint的預期達成任務, 並且依據 Sprint Goal 來設計出一個起始的 Sprint Backlog

Sprint Retrospective: 一個象徵 Sprint 截止的活動, 時間限制為3小時以內。這個活動讓 Scrum Team 審查即將結束的 Sprint, 並且建立了下一個 Sprint 的工作模式。

Sprint Review: 一個象徵該Sprint的開發已結束的活動, 時間限制為4小時以內。該活動可讓 Scrum Team 及 Stakeholders 去審查 Increment、整體進度以及策略變更, 以便 Product Owner 去更新Product Backlog。

Stakeholder: 一個在Scrum Team之外的人, 具有針對該產品的進一步發展所需的特定產品興趣或知識。

Time-box: 一個象徵時間最大長度範圍的容器, 很可能是一個固定的時間長度。在Scrum中, 除了Sprint本身是有一個固定的時間長度外, 其他所有活動都只有最長時間限制。

Velocity: 一個常用的指標, 用於衡量一個特定的Scrum Team於一個Sprint期間內將多少個Product Backlog 變成可發布產品的Increment 的平均數量 (由每個Sprint達成的數量累計平均值)。Velocity主要用於幫助Scrum Team裡的開發團隊去預測Sprints

Danish / Dansk - Scrum Ordbog

Burn-down Chart: diagram der viser nedskrivning af udestående arbejde i forhold til tid.

Burn-up Chart: diagram der viser stigning i en parameter, f.eks. værdi, i forhold til tid.

Daily Scrum: tidsbegrænset daglig begivenhed (15 minutter eller mindre) til replanlægning af udviklingsarbejde i løbet af et Sprint. Formålet er at Development Team kan dele den daglige fremdrift, planlægge arbejde for de næste 24 timer og opdatere Sprint Backloggen.

Definition of Done: liste af forventninger til kvalitet som et Increment skal overholde for at være "fit for release".

Development standards: standarder og praktikker som Development Teamet har identificeret som nødvendige for at udvikle potentielle produktionsfærdige Increments senest ved udgangen af et Sprint.

Development Team: medarbejdere der er ansvarlig for al inkrementiel udviklingsarbejde krævet for at levere produktionsfærdig Increment senest ved udgangen af et Sprint.

Emergence: er processen hvorved hidtil ukendt fakta eller viden fremkommer uventet.

Empiricism: processtyring hvor beslutninger sker med afsæt i observerede resultater, erfaring og eksperimenter. Empiricism anvender hyppig inspektion og adaptation for at skabe transparens. Empiricism kaldes også empirical process control.

Forecast: forventning om fremtidig tendens baseret på historiske observationer, f.eks. udvælgelse af mængden af arbejde fra Product Backlog der kan leveres i et Sprint eller i fremtidige Sprints.

Impediment: enhver forhindring eller udfordring der blokerer eller forsinker Development Team uden mulighed for løsning via selvorganisering. Bør identificeres senest på Daily Scrum. Scrum Master er ansvarlig for fjerne en Impediment.

Increment: potentielt releasebart arbejde der tilføjer eller ændrer på arbejde fra tidligere Increments - og til sammen danner et produkt.

Product: enhver konkret eller ikke konkret vare eller ydelser bestående af en sammenhængende mængde af features og funktioner som skaber end-to-end værdi (fra start til slut) ved løsning af et specifikt problem for de personer der anvender produktet (brugere).
Definerer scope for: Product Owner, Product Backlog og Increment.

Product Backlog: en rangeret, levende, liste af arbejde som Product Owner finder nødvendig for at udvikle, vedligeholde og drifte et produkt.

Product Backlog refinement: gentagende aktivitet i et Sprint hvor Product Owner i samarbejde med Development Team præciserer og detaljerer elementer på Product Backlog.

Product Owner: enkelt person som er ansvarlig for optimering af den værdi et produkt leverer. Dette sker primært ved at administrere og formulere alle forventninger og ideer på en Product Backlog.

Scrum (n): simpelt rammeværk til udvikling af komplekse produkter (1); simpelt rammeværk for håndtering af komplekse udfordringer (2).

Scrum Master: enkelt person ansvarlig for at få Scrum til at fungere ved at guide, coache, undervise og facilitere et eller flere Scrum Teams og deres omgivelser i forståelse og anvendelse af Scrum.

Scrum Team: sammensætning af Product Owner, Development Team og Scrum Master.

Scrum Values: 5 fundamentale værdier og kvaliteter der understreger Scrum rammeværket: engagement, fokus, åbenhed, respekt og mod.

Sprint: fastlængde tidsafgrænset periode på 4 uger eller mindre hvori de øvrige Scrum begivenheder bliver afholdt. Perioden bruges til at færdiggøre (done) en tilstrækkelig mængde arbejde og samtidig have hyppig inspektion, refleksion og adaptation på produkt- og strategiskniveau. *De øvrige Scrum begivenheder er: Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review og Sprint Retrospective.*

Sprint Backlog: en evolutionær plan for det arbejde der er krævet for at Development Teamet kan opfylde sit Sprint Goal.

Sprint Goal: kortfattet sætning der angiver et overordnet formål for et Sprint.

Sprint Length: time-box for et Sprint, 4 uger eller kortere.

Sprint Planning: tidsbegrænset begivenhed (8 timer eller mindre) der afholdes i starten af et Sprint. Begivenhedens formål er at Scrum Teamet kan inspicere Product Backlog og udvikle en initial Sprint backlog der løser et overordnet Sprint Goal.

Sprint Retrospective: tidsbegrænset begivenhed (3 timer eller mindre) der afslutter et Sprint. Her inspicerer Scrum Teamet det seneste Sprint og bliver enige om hvilke tilpasninger der gøres i næste Sprint.

Sprint Review: tidsbegrænset begivenhed (4 timer eller mindre) der markerer afslutning af udvikling i et Sprint. Her inspicerer Scrum Team og interessenter et Increment, overordnet fremdrift og strategiske ændringer som Product Owner indarbejder i Product Backlog.

Stakeholder: en interessant udenfor Scrum Teamet med udtrykt interesse eller viden om produktet som er nødvendig for fremtidig evolutionær udvikling.

Time-box: en tidsafgrænsning med enten udtrykt maksimal længde eller fast længde. I Scrum har alle begivenheder en maksimal længde mens selve Sprintet har en fast længde.

Velocity: ofte anvendt indikator for gennemsnitsmængden af Product Backlog elementer der kan omdannes til produktionsklar produkt i løbet af et Sprint af et specifikt team. Anvendes som redskab for Scrum Teamet til forecast af fremtidige Sprints.

Dutch / Nederlands - Scrum Begrippenlijst

Burn-down Chart: een grafiek die de afname toont van openstaande inspanning in de tijd.

Burn-up Chart: een grafiek die de toename toont van een parameter, bvb. waarde, in de tijd.

Daily Scrum: een dagelijks event, met een time-box van 15 minuten of korter, om het ontwikkelwerk binnen een Sprint te (her)plannen. Het Development Team deelt onderling de dagelijkse voortgang om op basis daarvan het werk voor de volgende 24 uur te plannen en dit naar de Sprint Backlog te vertalen.

Definition of Done: de verzameling verwachtingen en criteria waaraan een product op vlak van kwaliteit moet voldoen om als releasable te kunnen beschouwd worden, om naar eindgebruikers van het product te kunnen worden vrijgegeven.

Development Team: de groep mensen die collectief aansprakelijk is voor de uitvoering van alle ontwikkelwerk om niet later dan aan het einde van elke Sprint een productiewaardig Increment te creëren.

Emergence: het fenomeen waarbij onverwacht nieuwe feiten of nieuwe inzichten met betrekking tot bestaande feiten opduiken; feiten, kennis of inzichten die niet eerder gekend waren.

Empirische procescontrole: de vorm van procescontrole waar beslissingen genomen worden op basis van observeerbare resultaten, praktijkervaring en realisaties. Empirische procescontrole bestaat uit de regelmatige en herhaalde uitvoering van inspectie (evaluatie) en aanpassing. Een empirische werkwijze vereist en creëert transparantie.

Forecast (Nederlands: *voorspelling* of *verwachting*): de verwachting van een toekomstige trend op basis van observaties van het verleden, zoals het aantal items van de Product Backlog dat opleverbaar wordt geacht in een huidige Sprint, of in toekomstige Sprints.

Impediment: elke hindernis die het Development Team blokkeert of vertraagt en niet kan opgelost worden binnen de zelf-organisatie van het Development Team. Impediments horen niet later dan tijdens de Daily Scrum bekend gemaakt te worden en verwijdering ervan valt onder de aansprakelijkheid van de Scrum Master.

Increment: een werkende versie van een product dat wordt toegevoegd en wijzigingen aanbrengt aan eerder gecreëerde Incrementen, waarbij het geheel van alle verwezenlijkte Incrementen een samenhangend product vormt.

Ontwikkelstandaarden (Engels: *development standards*): de verzameling standaarden die door een Development Team opgemaakt en geaccordeerd worden als noodzakelijk om binnen een Sprint productiewaardige Incrementen te creëren.

Product: elk tastbaar of niet-tastbaar goed of dienst bestaande uit een samenhangend geheel aan functies of functionaliteiten die end-to-end waarde opleveren voor de mensen die het

product gebruiken (gebruikers) in de zin dat een specifiek probleem start-to-finish kan opgelost worden. *Bepalend voor de reikwijdte van: Product Owner, Product Backlog en Increment.*

Product Backlog: een gesorteerde, evoluerende lijst die alle werk bevat dat een Product Owner noodzakelijke en wenselijk acht om een product te creëren, op te leveren, te wijzigen, te onderhouden en onderhoudbaar te houden.

Product Backlog refinement (Nederlands: *verfijning*): de regelmatig uitgevoerde activiteit waarin de Product Owner en het Development Team gradueel verfijnde inzichten creëren in de Product Backlog.

Product Owner: de persoon die aansprakelijk is voor de optimalisatie van de waardecreatie van een product. Een Product Owner, als enige vertegenwoordiger van alle belanghebbenden, beheert en verklaart daartoe alle verwachtingen zoals opgenomen in de Product Backlog.

Scrum (n): een eenvoudig framework om complexe producten op te leveren (1); een eenvoudig framework om complexe problemen te beheren (2).

Scrum Master: de persoon die aansprakelijk is om een omgeving van Scrum te creëren door één of meerdere Scrum Teams en hun omgeving te ondersteunen en te onderwijzen in hun begrip en toepassing van Scrum.

Scrum Team: de gecombineerde aansprakelijkheden van Product Owner, Development Team en Scrum Master.

Scrum waarden: een verzameling van vijf kernwaarden en -gedragingen die het Scrum framework schragen; commitment, focus, openheid, respect en moed.

Sprint: een zogeheten ‘container’-event dat de overige Scrum events omvat, met een time-box van 4 weken of korter. Het event zorgt dat een voldoende hoeveelheid werk gerealiseerd kan worden, zonder verlies aan ruimte voor inspectie, aanpassing en reflectie, zowel op product- als op strategisch niveau. *De overige events zijn Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review en Sprint Retrospective.*

Sprint Backlog: een evoluerend overzicht van alle werkzaamheden die het Development Team noodzakelijk acht om een Sprint Goal te realiseren.

Sprint Goal: een korte omschrijving van de overkoepelende doelstelling van een Sprint.

Sprint-lengte: time-box van een Sprint, 4 weken of korter.

Sprint Planning: het eerste event van een Sprint, met een time-box van 8 uur of korter. Tijdens het event selecteert het Scrum Team het meest belangrijke werk van de Product Backlog, de forecast, en drukt de werkzaamheden om de overkoepelende Sprint-doelstelling te realiseren uit in een Sprint Backlog.

Sprint Retrospective: het laatste event van een Sprint, met een time-box van 3 uur of korter. Het Scrum Team kijkt terug op de aflopende Sprint, met als doel de werkwijze voor de volgende Sprint te bepalen.

Sprint Review: een event aan het einde van een Sprint, met een time-box van 4 uur of korter. Het Scrum Team en de stakeholders bespreken het Increment, de algemene voortgang en strategische wijzigingen teneinde de Product Backlog te actualiseren.

Stakeholder: een persoon buiten het Scrum Team die een specifiek belang in het product heeft of inzichten heeft die noodzakelijk zijn voor de verdere evolutie van het product.

Time-box: een afbakening in de tijd bestaande uit een maximale, en soms vaste, duurtijd. In Scrum hebben alle events een maximale time-box, behalve de Sprint zelf die een vaste lengte heeft.

Velocity (Nederlands: *voortgang* of *snelheid*): een gangbare aanduiding van de gemiddelde hoeveelheid Product Backlog die een specifiek team in een bepaalde samenstelling tijdens een Sprint omzette in een Increment. Het belangrijkste doel van Velocity is om een Development Team van een Scrum Team te helpen om een forecast van Sprints te maken.

Filipino / Tagalog - Scrum Glossary

Burn-down Chart: isang uri ng tsart na nagpapakita ng pagbaba ng natitirang oras ng gawain.

Burn-up Chart: isang tsart na nagpapakita ng pagtaas ng isang parametro, halimbawa: halaga o value, sa paglipas ng oras.

Daily Scrum: isang pang-araw-araw na kaganapan, na di lalagpas ng 15 minuto, upang muling i-plano ang progreso ng trabaho sa panahon ng isang Sprint. Ito ay nagbibigay ng pagkakataon para sa Development Team upang ibahagi ang pang-araw-araw na progreso, planuhin ang trabaho para sa susunod na 24 na oras at i-update ang Sprint Backlog kung kinakailangan.

Definition of Done: ang hanay ng mga inaasahan at mga katangian na dapat ipakita ng isang produkto upang mai-release, halimbawa ay kung ito ba ay nararapat ng mailabas sa mga gumagamit ng produkto.

Development Standards: ang hanay ng mga pamantayan at gawi na kinikilala ng isang Development Team na kailangan upang makalikha ng mga Potentially Releasable Product Increment na hindi lalampas sa katapusan ng isang Sprint.

Development Team: ang grupo ng mga tao na may pananagutan para sa lahat ng pagpapaunlad ng development work na kailangan upang lumikha ng isang Product Increment na maaaring i-release na hindi lalampas sa dulo ng isang Sprint.

Emergence (Paglitaw): ang proseso ng pagdiskubre o hindi inaasahang paglitaw ng mga katotohanan o kaalaman sa isang hindi inaasahang pagkakataon.

Empiricism: ang uri ng pagkontrol ng proseso kung saan ang mga desisyon ay batay sa mga naobserbahang resulta, karanasan at eksperimento. Ang Empiricismo ay nagpapatupad ng mga regular na pagsisiyasat at adaptasyon na kailangan upang magkaroon ng kalinawan or transparency. Tinutukoy rin ito bilang 'empirical process control'.

Forecast: ang nakikitang takbo ng hinaharap na produkto batay sa mga obserbasyon ng nakaraan, tulad ng pagpili ng Product Backlog na itinuturing na maaaring mailalabas sa kasalukuyang Sprint o sa hinaharap na Sprints sang-ayon sa nilalaman ng Product Backlog.

Impediment: ang anumang hadlang o balakid na humahadlang o nagpapabagal sa Development Team at hindi kayang malutas sa pamamagitan ng self-organization ng Development Team lamang. Ito ay maaaring nabanggit sa Daily Scrum, at ang Scrum Master ang may pananagutan upang maalís o matanggal ang balakid na ito.

Increment: isang kandidato ng maaaring matapos na produkto na maaaring madagdagan o mabago mula sa dati nitong estado - sa kabuuan, ito ay bumubuo ng isang produkto.

Product: anumang nakikita o hindi nakikitang produkto o serbisyo na binubuo ng isang kohesibong kumbinasyon ng mga features at function na nagbibigay ng pangkabuuang halaga

(start-to-finish) sa paglutas ng isang partikular na problema para sa mga taong gumagamit ng produkto (users). *Tinutukoy nito ang saklaw ng: Product Owner, Product Backlog at Increment.*

Product Backlog: isang listahan na may pagkakasunod-sunod ng lahat ng gawain na kailangan ng isang Product Owner upang lumikha, maghatid, mapanatili at suportahan ang isang produkto.

Product Backlog refinement: ang paulit-ulit na aktibidad sa isang Sprint kung saan ang May-ari ng Produkto at ang Development Team ay nagdaragdag ng detalye sa Product Backlog ng hinaharap.

Product Owner: ang taong may pananagutan para sa pag-optimize ng halaga ng isang produkto, lalo na sa pamamagitan ng pamamahala at pagpapahayag ng lahat ng mga inaasahan at ideya ng produkto sa isang Product Backlog. Siya rin ang nag-iisang kinatawan ng lahat ng mga stakeholder.

Scrum (n): isang simpleng balangkas para sa paggawa ng mahirap na produkto (1); isang simpleng balangkas para sa pagtugon sa mga mahihirap na pagsubok (2).

Scrum Master: ang taong may pananagutan sa pagkandili ng kapaligiran ng Scrum sa pamamagitan ng paggabay, pagtuturo at pagpapadali sa isa o higit pang mga Scrum Team at ng kanilang kapaligiran sa pag-unawa at paggamit ng Scrum.

Scrum Team: ang pinagsamang mga pananagutan ng Product Owner, Development Team at Scrum Master.

Scrum Values: limang pangunahing mga pag-uugali na pinapahalagahan at mga katangian na bumabalangkas at nagpapatibay sa Scrum.

Sprint: isang kaganapan na nagsisilbi bilang isang lalagyan para sa iba pang mga kaganapan ng Scrum, ito ay time-boxed na di lalagpas ng 4 na linggo. Ang kaganapan na ito ay nagbibigay ng pagkakataon na makagawa ng sapat na dami ng gawain, habang tinitiyak na may nararapat na panahon ng pagsiyasat, pagmuni-muni at pagbagay sa isang produkto sa mas malawak na antas. Ang mga ibang kaganapan sa Scrum ay Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review at Sprint Retrospective.

Sprint Backlog: ang pangkalahatang plano na patuloy na nagbabago para sa mga kailangang gawin ng Development Team para makamit ang layunin ng Sprint.

Sprint Goal: isang maikling pahayag ng pangkalahatang layunin ng Sprint.

Sprint Length: time-box ng Sprint na di lalagpas ng 4 na linggo.

Sprint Planning: isang kaganapan na nagtatakda ng simula ng isang Sprint, time-boxed ito na hindi hihigit sa 8 oras. Ang kaganapang ito ay nagsisilbing pagkakataon ng Scrum Team na siyasatin ang Product Backlog na itinuturing na pinakamahalaga sa oras na iyon at idisenyo ng mga paunang palagay nilang maaaring ilagay sa Sprint backlog para makamit ang Sprint Goal.

Sprint Retrospective: isang pangyayari na nagtatakda ng pagsasara ng isang Sprint. Ito ay hindi lalagpas ng 3 oras. Ang kaganapang ito ay nagsisilbing pagkakataon para sa Scrum

Team upang siyasatin ang matatapos na Sprint at pagbutihin ang pamamaraan ng pagtatrabaho sa susunod na Sprint.

Sprint Review: isang kaganapan na nagtatakda ng pagsasara ng “development” ng isang Sprint, ito ay di lalagpas ng 4 na oras. Ang kaganapang ito ay nagsisilbing pagkakataon ng Scrum Team at sa mga “stakeholder” na siyasatin ang “Increment”, ang pangkalahatang natapos na at pagbabago sa estratehiya upang maayos ng Product Owner ang Product Backlog.

Stakeholder: isang tao na hindi bahagi ng Scrum Team na may partikular na interes o kaalaman ng isang produkto na kinakailangan para sa pagbabago ng produkto.

Time-box: a container in time of a maximum duration, potentially a fixed duration. Lahat ng kaganapan sa Scrum ay may nakatalagang pinakamahabang oras maliban sa Sprint na may nakapirming tagal.

Velocity: pinakapopular na indikasyon ng pangkaraniwang halaga ng mga nagawa mula sa Product Backlog para maging isang Increment na “releasable” na produkto sa loob ng isang Sprint na nagawa ng isang partikular na team. Ang velocity ay nagsisilbing pangunahing tulong sa “Development Team” ng Scrum Team para matantya ang gagawain sa Sprints.

French / Français - Lexique Scrum

Burn-down Chart : un diagramme montrant la diminution du travail restant dans le temps.

Burn-up Chart : un diagramme montrant l'augmentation d'un paramètre, par exemple: la valeur dans le temps.

Daily Scrum : un événement quotidien, « timeboxé » à 15 minutes ou moins, pour re-planifier le travail de développement au cours d'un Sprint. L'événement sert à la Development Team pour partager le progrès quotidien, planifier le travail pour les prochaines 24 heures et mettre à jour le Sprint Backlog en conséquence.

Definition of Done : l'ensemble des attentes et qualités qu'un produit doit présenter pour le rendre publiable, c'est-à-dire convient à être publié pour les utilisateurs du produit.

Development Team : le groupe de personnes responsables de tout le travail de développement évolutif nécessaire pour créer un Incrément publiable au plus tard à la fin d'un Sprint.

Emergence : le processus de naissance ou de mise en évidence de faits imprévus ou la connaissance d'un fait, un fait précédemment inconnu, ou la connaissance d'un fait devenant visible de manière inattendue.

Empirisme (anglais: *empiricism*) : le type de processus de contrôle dans lequel les décisions sont basées sur les résultats observés, l'expérience et l'expérimentation. L'empirisme met en œuvre des inspections régulières et des adaptations nécessitant et créant de la transparence. Aussi appelé « processus de contrôle empirique ».

Forecast : l'anticipation d'une tendance future basée sur des observations du passé, comme la sélection du Product Backlog considéré comme étant livrable dans le Sprint actuel ou dans les futurs Sprints pour le futur Product Backlog.

Impediment : toute entrave ou obstacle qui bloque ou ralentit la Development Team et ne peut pas être résolu par l'auto-organisation de la Development Team elle-même. Soulevé au plus tard pendant le Daily Scrum, le Scrum Master est responsable de son élimination.

Increment : un travail candidat à être publié qui s'ajoute et modifie les Incréments créés précédemment et, dans son ensemble, forme un produit.

Longueur du Sprint : durée (time-box) d'un Sprint, qui est de 4 semaines ou moins.

Normes de développement : l'ensemble de normes et pratiques qu'une Development Team identifié comme nécessaires pour créer des Incréments publiables du produit, au plus tard à la fin d'un Sprint.

Partie Prenante (anglais: *stakeholder*) : une personne externe à l'équipe Scrum avec un intérêt spécifique ou une connaissance d'un produit nécessaire à la poursuite de l'évolution du produit.

Product Backlog : une liste ordonnée et évolutive de tous les travaux jugés nécessaires par le Product Owner pour créer, publier, maintenir et entretenir un produit.

Product Backlog Refinement : l'activité récurrente dans un Sprint à travers laquelle le Product Owner et la Development Team ajoutent du détail au futur Product Backlog.

Product Owner : la personne responsable d'optimiser la valeur délivrée par un produit, principalement en gérant et exprimant, dans un Product Backlog, toutes les attentes et les idées liées au produit. Le seul représentant de toutes les parties prenantes.

Produit : Tout bien ou service tangible ou intangible consistant en une combinaison cohérente de caractéristiques et de fonctions qui fournissent une valeur de bout en bout (du début à la fin) à la résolution d'un problème spécifique pour les personnes employant le produit (utilisateurs). *Définit l'étendue de: Product Owner, Product Backlog et Increment.*

Scrum (n) : un cadre simple pour la livraison de produits complexes (1) ; un cadre simple pour traiter des défis complexes (2).

Scrum Master : la personne responsable de promouvoir un environnement Scrum en guidant, accompagnant, enseignant et facilitant une ou plusieurs Scrum Teams et leur environnement à comprendre et utiliser Scrum.

Scrum Team : les responsabilités combinées de Product Owner, Development Team et Scrum Master.

Sprint : un événement qui sert de conteneur pour les autres événements Scrum, « timeboxé » à 4 semaines ou moins. L'événement sert à avoir/obtenir une quantité suffisante de travail « done », tout en assurant en temps voulu une inspection, réflexion et adaptation au niveau produit et stratégique. *Les autres événements Scrum sont: Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospective.*

Sprint Backlog : un plan évolutif de tous les travaux jugés nécessaires par la Development Team pour réaliser le Sprint Goal.

Sprint Goal : une déclaration concise exprimant l'objectif primordial d'un Sprint.

Sprint Planning : un événement marquant le début d'un Sprint, avec une durée maximale de 8 heures ou moins. L'événement permet à la Scrum Team d'inspecter le Product Backlog jugé de plus grande valeur à ce moment-là et de concevoir cette prévision dans un Sprint Backlog initial en lien avec le Sprint Goal.

Sprint Retrospective : un événement marquant la clôture d'un Sprint, « timeboxé » à 3 heures ou moins. L'événement sert à la Scrum Team pour inspecter le Sprint qui est entrain de se terminer et établir la façon de travailler pour le prochain Sprint.

Sprint Review : un événement marquant la clôture du développement d'un Sprint, « timeboxé » à 4 heures ou moins. L'événement sert à la Scrum Team et aux parties prenantes pour inspecter l'incrément, les progrès globaux et les changements stratégiques afin de permettre au Product Owner de mettre à jour le Product Backlog.

Time-box : un conteneur dans le temps d'une durée maximale, potentiellement une durée fixe. Dans Scrum, tous les événements ont seulement une durée maximale, à l'exception du Sprint lui-même qui a une durée fixe.

Valeurs Scrum : un ensemble de 5 valeurs fondamentales et qualités soutenant le cadre Scrum ; engagement, attention (focus), ouverture, respect et courage.

Velocity : indication populaire de la quantité moyenne de Product Backlog transformé en un Incrément de produit publiable pendant un Sprint par (la composition d') une équipe spécifique. La vélocité sert principalement d'aide à la Development Team de la Scrum Team pour prévoir les Sprints.

German / Deutsch - Scrum Begriffe und Definitionen

Burn-down Chart: Ein Diagramm, das die verbleibende Arbeit über die Zeit zeigt und dadurch die noch zu erledigende Arbeit sichtbar macht.

Burn-up Chart: Ein Diagramm, das den Zugewinn eines Parameters über die Zeit zeigt und dadurch z.B. bereits erledigte Arbeit sichtbar macht.

Daily Scrum: Tägliches, zeitlich beschränktes (engl. *time-boxed*) Ereignis, das der Anpassung der Planung während eines Sprints dient. Es dient dem Entwicklungsteam dazu, den gemeinsamen Fortschritt auf das Sprint-Ziel hin zu überprüfen (engl. *inspect*), die weitere Planung untereinander abzustimmen und das Sprint Backlog zu aktualisieren.

Definition of Done: Eine Liste von Erwartungen an die Qualität, die ein Produkt erfüllen muss, bevor es auslieferbar ist, d.h. für den Produktivbetrieb an die Anwender weitergegeben werden kann.

Normung (engl. *development standards*): Entwicklungs- und Technologie-Standards sowie Praktiken, die ein Entwicklungsteam anwendet, um jeden Sprint ein auslieferbares Produkt-Inkrement zu erzeugen.

Emergenz (engl. *emergence*): Art und Weise, in der unvorhergesehene, übersehene oder unbekannte Fakten plötzlich und unerwartet auftauchen.

Entwicklungsteam (engl. *Development Team*): Die Personen im Scrum Team, die für die Durchführung der Entwicklungsarbeiten verantwortlich sind, mit dem Ziel, ein auslieferbares Produkt-Inkrement zu erzeugen.

Empirismus (engl. *empiricism*): Ein Ansatz für die Kontrolle und Überwachung von Prozessen, bei dem Entscheidungen auf Grund von Beobachtungen, Erfahrungen und Versuchen gefällt werden. Empirismus hat drei Säulen: Transparenz, Überprüfung (engl. *inspection*) und Anpassung (engl. *adaptation*).

Prognose (engl. *forecast*): Die Vorhersage eines zukünftigen Trends auf Basis von Beobachtungen der Vergangenheit, z.B. bei der Auswahl von Einträgen aus dem Product Backlog für einen Sprint durch das Entwicklungsteam.

Produkt: Jedes konkrete oder immaterielle Ergebnis oder jede Dienstleistung, die aus einer zusammenhängenden Kombination von Funktionalität besteht und einen durchgehenden Mehrwert liefert, indem ein spezifisches Problem der Nutzer (Anwender) des Produkts gelöst wird. *Definiert den Wirkungsbereich von: Product Owner, Product Backlog und Produkt-Inkrement.*

Produkt-Inkrement: Potenziell auslieferbare Produktversion, die eine Weiterentwicklung des letzten Produkt-Inkrement darstellt.

Product Backlog: Eine geordnete, sich verändernde Liste aller Arbeit, die getan werden muss, um ein Produkt zu erstellen, zu pflegen und weiter zu entwickeln.

Product Backlog Verfeinerung (engl. *refinement*): Eine sich wiederholende Aktivität, bei welcher der Product Owner und das Entwicklungsteam während eines Sprints das Product Backlog verfeinern, überarbeiten und um Details ergänzen.

Product Owner: Die Person im Scrum Team, die für die Optimierung des Wertes, den ein Produkt liefert, verantwortlich ist. Dies geschieht in erster Linie durch die Definition der Erwartungen und Ideen an das Produkt sowie deren Verwaltung im Product Backlog. Repräsentiert alle Stakeholder im Scrum Team.

Scrum (n): Ein einfaches Framework für die Erstellung komplexer Produkte (1); Ein einfaches Framework für den Umgang mit komplexen Herausforderungen (2).

Scrum Master: Die Person im Scrum Team, die verantwortlich für die Herstellung eines Umfelds ist, in dem Scrum gedeiht. Coacht, lehrt und unterstützt ein oder mehrere Scrum Teams und deren Umgebung in der korrekten Anwendung von Scrum.

Scrum Team: Ein Team, das aus Product Owner, Entwicklungsteam und Scrum Master besteht.

Scrum Werte (engl. *values*): Ein System aus fünf grundlegenden Werte und Eigenschaften, die dem Scrum Framework zu Grunde liegen: Commitment, Fokus, Offenheit, Respekt und Mut.

Sprint: Zeitlich beschränktes Container-Ereignis, das die anderen Scrum Ereignisse (Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review und Sprint Retrospektive) enthält. Dient dazu, eine ausreichende Menge an Arbeit zu erledigen, ermöglicht dabei gleichzeitig die zeitnahe Überprüfung und Anpassung auf der Produkt- und Strategie-Ebene. Ein Sprint dauert maximal 4 Wochen.

Sprint Backlog: Ein sich ständig weiterentwickelnder Plan der gesamten Arbeit, die das Entwicklungsteam zur Erreichung aktuellen Sprint- Ziels für notwendig hält.

Sprint Länge: Zeitlicher Rahmen (engl. *time box*) eines Sprints. Ein Sprint dauert maximal 4 Wochen.

Sprint Planning: Zeitlich beschränktes Ereignis von maximal acht Stunden, mit dem ein Sprint startet. Es dient dem Scrum Team dazu, die zu diesem Zeitpunkt wertvollsten Dinge zu identifizieren, die als nächstes umgesetzt werden sollen und diese im Sprint Backlog im Hinblick auf ein Sprint-Ziel zu definieren.

Sprint Retrospektive (engl. *Sprint Retrospective*): Zeitlich beschränktes Ereignis von maximal drei Stunden am Ende jeden Sprints. Es dient dem Scrum Team dazu, den letzten Sprint zu überprüfen und den Prozess für den nächsten Sprint anzupassen.

Sprint Review: Zeitlich beschränktes Ereignis von maximal vier Stunden, mit dem die Entwicklungsarbeit in einem Sprint endet. Es dient dem Scrum Team und den Stakeholdern dazu, das im Sprint entstandene Produkt-Inkrement zu überprüfen sowie einen Eindruck vom allgemeinen Fortschritt und strategischen Änderungen zu bekommen, damit der Product Owner das Product Backlog aktualisieren kann.

Sprint-Ziel (engl. *Sprint Goal*): Eine prägnante Aussage, die den übergeordneten Zweck eines Sprints beschreibt.

Stakeholder: Eine Person, die außerhalb des Scrum Teams steht und ein besonderes Interesse am Produkt oder besondere Kenntnisse zum Produkt hat, die für die inkrementelle Entwicklung des Produktes wertvoll sind.

Velocity: Ein populärer Indikator für die durchschnittliche Menge an Product Backlog-Einträgen, die während eines Sprints von einem bestimmten Team in ein Produkt-Inkrement umgewandelt werden konnte. Die Velocity dient hauptsächlich als Hilfsmittel, um den Fortschritt dieses Teams in zukünftigen Sprints zu prognostizieren.

Zeitlicher Rahmen (engl. *Time-box*): Ein maximaler oder exakter zeitlicher Rahmen für ein Ereignis. Scrum definiert für alle Ereignisse eine maximale Dauer mit Ausnahme des Sprints, der eine exakte Dauer hat.

Greek / Ελληνικά - Το Γλωσσάρι του Scrum

Burn-down Chart: ένα διάγραμμα που απεικονίζει την ελάττωση της δουλειάς που απομένει με το χρόνο.

Burn-up Chart: ένα διάγραμμα που απεικονίζει την αύξηση μιας παραμέτρου, π.χ. value με το χρόνο.

Daily Scrum: ένα καθημερινό event, time-boxed για 15 λεπτά ή λιγότερο, ώστε να επαναπρογραμματιστεί το development work κατά τη διάρκεια ενός Sprint. Το event αυτό δίνει στο Development Team τη δυνατότητα να μοιράζεται την καθημερινή πρόοδό του, να προγραμματίζει τη δουλειά του για τις επόμενες 24 ώρες και να ανανεώνει το Sprint Backlog αναλόγως.

Definition of Done: το σύνολο των προσδοκιών ποιότητας που ένα product Increment πρέπει να πληρεί ώστε να είναι releasable, δηλαδή να μπορεί να παραδοθεί στους χρήστες του προϊόντος.

Development standards: το σύνολο των προτύπων και πρακτικών που ένα Development Team αναγνωρίζει κατ'ανάγκη, ώστε να δημιουργήσει releasable Increments του προϊόντος όχι αργότερα από το πέρας του Sprint.

Development Team: η ομάδα ανθρώπων που είναι υπεύθυνη για όλο το εξελισσόμενο development work που απαιτείται για τη δημιουργία ενός releasable Increment όχι αργότερα από το πέρας του Sprint.

Emergence: η διαδικασία έναρξης βιωσιμότητας ή επιρροή απρόβλεπτων γεγονότων ή γνώση ενός γεγονότος, ενός προηγούμενως αγνώστου γεγονότος ή γνώση ενός γεγονότος που έγινε ορατό απρόσμενα.

Empiricism: το είδος διαδικασίας ελέγχου στο οποίο οι αποφάσεις βασίζονται στα παρατηρούμενα αποτελέσματα, την εμπειρία και τον πειραματισμό. Το empiricism εφαρμόζει τακτικές επιθεωρήσεις και προσαρμογές που απαιτούν και δημιουργούν διαφάνεια. *Συχνά αναφέρεται και ως 'empirical process control'.*

Forecast: η πρόβλεψη μιας μελλοντικής τάσης βάσει παρελθοντικών παρατηρήσεων, όπως το ότι η επιλογή του Product Backlog θεωρήθηκε deliverable στο παρών Sprint ή σε μελλοντικά Sprints για μελλοντικό Product Backlog.

Impediment: κάθε εμπόδιο που μπλοκάρει ή επιβραδύνει το Development Team και δε μπορεί να λυθεί μέσω του self-organization του Development Team. Επικοινωνείται όχι αργότερα από το Daily Scrum, με τον Scrum Master να είναι ο υπεύθυνος για την επίλυσή του.

Increment: ένα υποψήφιο κομμάτι releasable δουλειάς, το οποίο προσθέτει και αλλάζει τα προηγούμενως δημιουργημένα Increments και -σαν ολότητα- δομεί ένα προϊόν.

Product: κάθε αισθητό ή μη αγαθό ή υπηρεσία αποτελούμενο από ένα συνεκτικό συνδυασμό χαρακτηριστικών και λειτουργιών, οι οποίες προσφέρουν αξία απο την αρχή μέχρι το τέλος

στην επίλυση ενός συγκεκριμένου προβλήματος για τους ανθρώπους που χρησιμοποιούν το προϊόν (χρήστες). Ορίζει το εύρος των: *Product Owner, Product Backlog και Increment*.

Product Backlog: μια ταξινομημένη, εξελισσόμενη λίστα όλης της δουλειάς που κρίθηκε απαραίτητη από τον Product Owner για να δημιουργήσει, να παραδώσει, να διατηρήσει ένα προϊόν.

Product Backlog refinement: η επαναλαμβανόμενη δραστηριότητα κατά τη διάρκεια ενός Sprint, μέσω της οποίας ο Product Owner και το Development Team προσθέτουν λεπτομέρειες στο μελλοντικό Product Backlog.

Product Owner: το άτομο που είναι υπεύθυνο για τη βελτιστοποίηση της αξίας που παραδίδεται μέσω ενός προϊόντος, κυρίως διαχειρίζοντας και εκφράζοντας όλες τις προσδοκίες του προϊόντος σε ένα Product Backlog. Ο μοναδικός αντιπρόσωπος όλων των stakeholders.

Scrum (o): ένα απλό framework για περίπλοκο product delivery (1) - ένα απλό framework για περίπλοκο problem management (2).

Scrum Master: το άτομο που είναι υπεύθυνο για την προώθηση ενός περιβάλλοντος Scrum μέσω guiding, coaching, teaching και facilitating ενός ή περισσοτέρων Scrum Teams και του περιβάλλοντος αυτών στην κατανόηση και εφαρμογή του Scrum.

Scrum Team: οι συνδυασμένες ευθύνες των Product Owner, Development Team και Scrum Master.

Scrum Values: ένα σύνολο από 5 θεμελιώδεις αξίες και ποιότητες που υποστηρίζουν το Scrum framework: commitment, focus, openness, respect και courage.

Sprint: ένα event που παίζει το ρόλο ενός container για τα υπόλοιπα Scrum events, time-boxed για 4 εβδομάδες ή λιγότερο. Το event αυτό εξυπηρετεί το σκοπό της περάτωσης επαρκούς ποσότητας δουλειάς, ενώ παράλληλα εξασφαλίζει έγκαιρο inspection, reflection και adaptation σε επίπεδο προϊόντος και στρατηγικής. Τα υπόλοιπα Scrum events είναι τα: Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review και Sprint Retrospective.

Sprint Backlog: μια εξελισσόμενη επισκόπηση της δουλειάς που κρίθηκε απαραίτητη από το Development Team, ώστε να επιτύχει το Sprint Goal.

Sprint Goal: μια συνοπτική δήλωση που εκφράζει το γενικό σκοπό ενός Sprint.

Sprint Length: το time-box ενός Sprint, το οποίο είναι 4 εβδομάδες ή λιγότερο.

Sprint Planning: ένα event που σηματοδοτεί την έναρξη ενός Sprint, time-boxed για 8 ώρες ή λιγότερο. Το event αυτό δίνει τη δυνατότητα στο Scrum Team να κάνει inspect το Product Backlog που θεωρείται σημαντικότερης αξίας για εκείνη τη δεδομένη στιγμή και να σχεδιάσει την πρόβλεψή του σε ένα αρχικό Sprint backlog για την επίτευξη του Sprint Goal.

Sprint Retrospective: ένα event που σηματοδοτεί το πέρας ενός Sprint, time-boxed για 3 ώρες ή λιγότερο. Το event αυτό δίνει στο Scrum Team τη δυνατότητα να κάνει inspect το Sprint που πρόκειται να τελειώσει και να καθιερώσει το τρόπο με τον οποίο θα δουλέψει για το επόμενο Sprint.

Sprint Review: ένα event που σηματοδοτεί το πέρας του development ενός Sprint, time-boxed για 4 ώρες ή λιγότερο. Το event αυτό βοηθάει το Scrum Team και τους stakeholders να κάνουν inspect το Increment, τη συνολική πρόοδο και τις στρατηγικές αλλαγές, ώστε να δώσει στον Product Owner την ικανότητα να ανανεώσει το Product Backlog.

Stakeholder: ένα πρόσωπο εξωτερικό του Scrum Team με συγκεκριμένο ενδιαφέρον ή γνώση ενός προϊόντος που απαιτείται για την περαιτέρω εξέλιξη του προϊόντος.

Time-box: ένα container σε χρόνο μέγιστης διάρκειας, ενδεχομένως καθορισμένης διάρκειας. Στο Scrum όλα τα events έχουν μόνο μια μέγιστη διάρκεια, εκτός από το Sprint αυτό καθ'αυτό, το οποίο έχει μια καθορισμένη διάρκεια.

Velocity: δημοφιλής ένδειξη της μέσης ποσότητας δουλειάς του Product Backlog που μετατράπηκε σε Increment ενός releasable προϊόντος κατά τη διάρκεια ενός Sprint από ένα συγκεκριμένο Scrum Team. Το velocity εξυπηρετεί κυρίως ως βοήθεια για το Development Team του Scrum Team, ώστε να προβλέψει τα Sprints.

Indian / Hindi - हिंदी - स्क्रम शब्दकोष

बर्न-डाउन चार्ट : समय के खिलाफ शेष काम को दर्शाता हुआ एक चार्ट

बर्न-अप चार्ट : एक पैरामीटर की वृद्धि दर्शाते हुए चार्ट, उदा : समय के खिलाफ मूल्य

डेली स्क्रम : स्प्रिंट के दौरान विकास कार्य की फिर से योजना बनाने के लिए 15 मिनट या उससे कम समय के लिए एक दैनिक कार्यक्रम। यह कार्यक्रम दैनिक प्रगति साझा करने के लिए डेवलपमेंट टीम के लिए कार्य करता है, अगले 24 घंटों के लिए काम की योजना बनायेगा और स्प्रिंट बैकलॉग को अद्यतन करेगा।

डन की परिभाषा : अपेक्षाओं और गुणों का सेट जो एक प्रोडक्ट को रिलीज़ करने के लिए प्रदर्शित करना चाहिए, यानी प्रोडक्ट के उपयोगकर्ताओं को जारी करने के लिए फिट।

डेवलपमेंट स्टैंडर्ड्स : मानकों और प्रथाओं का सेट जो एक डेवलपमेंट टीम की पहचान करता है जो स्प्रिंट के अंत तक प्रोडक्ट की रिलीज़ योग्य वृद्धि को बनाने के लिए आवश्यक है।

डेवलपमेंट टीम : सभी विकासवादी विकास कार्यों के लिए लोगों के समूह को स्प्रिंट के अंत तक रिलीज़ करने योग्य वृद्धि बनाने की आवश्यकता होती है।

एमेर्जेस : अनजान तथ्यों या किसी तथ्य के ज्ञान के अस्तित्व या महत्व की प्राप्ति की प्रक्रिया, पहले अज्ञात तथ्य, या एक तथ्य का ज्ञान अनपेक्षित रूप से दिखाई दे रहा है।

इम्पीरिसिसम : प्रक्रिया नियंत्रण प्रकार जिसमें निर्णय निष्पादित परिणाम, अनुभव और प्रयोग पर आधारित हैं। इम्पीरिसिसम नियमित निरीक्षण और पारदर्शिता की आवश्यकता होती है और अनुकूलन लागू करता है। इसे 'अनुभवजन्य प्रक्रिया नियंत्रण' के रूप में भी जाना जाता है

फोरकास्ट : अतीत की टिप्पणियों के आधार पर भविष्य की प्रवृत्ति की प्रत्याशा, भविष्य के प्रॉडक्ट बैकलॉग के लिए वर्तमान स्प्रिंट में भविष्य में या उत्पादित भाड़े के वितरण के लिए प्रॉडक्ट बैकलॉग का चयन।

इम्पीडिमेंट : किसी भी बाधा जो डेवलपमेंट टीम को अवरुद्ध या धीमा कर रहा है और डेवलपमेंट टीम के सेल्फ-आर्गेनाइजेशन के माध्यम से हल नहीं किया जा सकता है। डेली स्क्रम पर या इससे पहले उठाया गया, स्क्रम मास्टर हटाने के लिए जवाबदेह है।

इन्क्रीमेंट : रिलीज़ करने योग्य काम जो पहले से निर्मित इन्क्रीमेंट को जोड़ता है और बदलता है, और - एक पूरे के रूप में - प्रोडक्ट बनाती है।

प्रोडक्ट : किसी भी ठोस या गैर-मूर्त सामान या सेवा जिसमें उत्पाद (उपयोगकर्ताओं) का उपयोग करने वाले लोगों के लिए एक विशिष्ट समस्या को सुलझाने में प्रदान करने वाली सुविधाओं और कार्यों के एक संयोजन शामिल हैं। इस अवधि को परिभाषित करता है: प्रोडक्ट ओनर, प्रोडक्ट बैकलॉग और इन्क्रीमेंट।

प्रोडक्ट बैकलॉग : एक प्रोडक्ट का निर्माण, वितरित, रखरखाव और बनाए रखने के लिए प्रोडक्ट ओनर द्वारा आवश्यक सभी कार्यों की रैंक वाली, विकसित सूची।

प्रोडक्ट बैकलॉग रीफिनमेंट : स्प्रिंट में आवर्ती गतिविधि जिसके माध्यम से प्रोडक्ट ओनर और डेवलपमेंट टीम भविष्य में प्रोडक्ट बैकलॉग के लिए विवरण का स्तर जोड़ती है।

प्रोडक्ट ओनर : एक प्रोडक्ट के मूल्य को अनुकूलित करने के लिए जवाबदेह व्यक्ति, मुख्य रूप से प्रोडक्ट बैकलॉग में सभी अपेक्षाओं और विचारों को प्रबंधित करने और व्यक्त करने के द्वारा। सभी हितधारकों के एक प्रतिनिधि।

स्क्रम (n) : जटिल प्रोडक्ट वितरण के लिए एक सरल ढांचा (1); जटिल समस्या प्रबंधन के लिए एक सरल ढांचा (2)।

स्क्रम मास्टर : एक व्यक्ति को स्क्रम के समझने और नियोजित एक या एक से अधिक स्क्रम टीमों और उनके पर्यावरण को मार्गदर्शक, कोचिंग, शिक्षण और सुविधा प्रदान करने के लिए स्क्रम के वातावरण को बढ़ावा देने के लिए जवाबदेह।

स्क्रम टीम : प्रोडक्ट ओनर, डेवलपमेंट टीम और स्क्रम मास्टर की संयुक्त जिम्मेदारियां।

स्क्रम वैल्यूज : 5 मौलिक मूल्यों और गुणों का एक सेट, जो कि स्क्रम ढांचे को सशक्त बनाता है; प्रतिबद्धता, ध्यान, खुलापन, सम्मान और साहस।

स्प्रिंट : एक प्रसंग जो अन्य स्क्रम प्रसंगों के लिए एक कंटेनर के रूप में कार्य करता है, 4 सप्ताह या उससे कम समय तक बॉक्सिंग यह प्रसंग एक पर्याप्त मात्रा में काम करता है, जबकि एक प्रोडक्ट और सामरिक स्तर पर समय पर निरीक्षण, प्रतिबिंब और अनुकूलन सुनिश्चित करना। स्प्रिंट प्लानिंग, डेली स्क्रम, स्प्रिंट रिव्यू और स्प्रिंट रेट्रोस्पेक्टिव की अन्य स्क्रम प्रसंग हैं।

स्प्रिंट बैकलॉग : स्प्रिंट के लक्ष्य का एहसास करने के लिए डेवलपमेंट टीम द्वारा आवश्यक सभी कार्यों का एक विकसित सिंहावलोकन।

स्प्रिंट गोल : स्प्रिंट के व्यापक उद्देश्य को व्यक्त करते हुए एक संक्षिप्त वर्णन।

स्प्रिंट लेंथ : स्प्रिंट का टाइम बॉक्स, जो 4 सप्ताह या उससे कम है।

स्प्रिंट प्लानिंग : एक स्प्रिंट की शुरुआत के रूप में एक प्रसंग, 8 घंटे या उससे कम समय में यह प्रसंग स्क्रम टीम के लिए प्रोडक्ट बैकलॉग का निरीक्षण करने के लिए कार्य करता है, जो उस समय और डिजाइन के लिए सबसे अधिक मूल्यवान माना जाता है जो स्प्रिंट गोल के खिलाफ प्रारंभिक स्प्रिंट बैकलॉग में पूर्वानुमान लगाता है।

स्प्रिंट रेट्रोस्पेक्टिव : स्प्रिंट के समापन पर एक प्रसंग, 3 घंटे या उससे कम समय में यह प्रसंग स्क्रम टीम के लिए स्प्रिंट का निरीक्षण करने के लिए कार्य करती है जो अगले स्प्रिंट के लिए काम करने के तरीके को समाप्त और स्थापित करती है।

स्प्रिंट रिव्यू : स्प्रिंट के विकास के समापन पर एक प्रसंग, 4 घंटे या उससे कम समय तक बॉक्सिंग यह प्रसंग प्रोडक्ट की जानकारी को प्रोडक्ट बैकलॉग को अपडेट करने की अनुमति देने के लिए स्क्रम टीम और हितधारकों के लिए कार्य करता है, ताकि वृद्धि, समग्र प्रगति और सामरिक बदलाव का निरीक्षण किया जा सके।

स्टेकहोल्डर : प्रोडक्ट के आगे विकास के लिए जरूरी प्रोडक्ट के ज्ञान या किसी विशिष्ट रुचि के साथ स्क्रम टीम के बाहर एक व्यक्ति।

टाइम-बॉक्स : एक अधिकतम अवधि के समय में एक कंटेनर, संभावित रूप से एक निश्चित अवधि। स्क्रम में सभी घटनाओं की अधिकतम अवधि केवल स्प्रिंट के अलावा होती है, जिसमें एक निश्चित अवधि होती है।

वेलोसिटी : प्रोडक्ट बैलॉग की औसत मात्रा का लोकप्रिय संकेत स्प्रिंट के दौरान रिलीज करने योग्य प्रोडक्ट की वृद्धि में स्क्रम टीम। स्प्रिंट का पूर्वानुमान करने के लिए स्क्रम टीम के डेवलपमेंट टीम के लिए वेलोसिटी की सहायता मुख्य रूप से करती है।

Italian / Italiano - Le parole di Scrum

Affinamento del Product Backlog (English: *Product Backlog Refinement*): attività portata avanti con continuità durante lo Sprint, attraverso la quale il Product Owner e i membri del Development Team aggiungono granularità al Product Backlog, in continua evoluzione potenziale.

Daily Scrum (sost. m.): evento a cadenza giornaliera limitato nella durata (time-boxed) a non più di 15 minuti - o meno - necessario a ri-pianificare il lavoro di sviluppo durante uno Sprint affinché sia coerente con lo Sprint Goal. Questo evento serve al Development Team per condividere i progressi giornalieri, pianificare il lavoro delle 24 ore successive e per aggiornare lo Sprint Backlog di conseguenza.

Definizione di “Fatto” (English: *Definition of Done*): insieme delle qualità che l’incremento di un prodotto deve dimostrare di avere affinché lo rendano rilasciabile (ad esempio compatibile con un eventuale rilascio agli utenti del prodotto).

Development Team: gruppo di persone responsabili di organizzare e realizzare tutto il lavoro di sviluppo incrementale necessario per creare un Incremento rilasciabile non più tardi del termine di uno Sprint.

Durata dello Sprint: durata, limitata nel tempo (time-box), di uno Sprint. Può essere di massimo 4 settimane o inferiore.

Emersione (English: *Emergence*): processo che porta alla luce o mette in risalto elementi non previsti, oppure la conoscenza di un fatto non precedentemente noto o diventato visibile inaspettatamente.

Empirismo: tipo di controllo dei processi nel quale le decisioni sono basate sull’osservazione di risultati, esperienze e sperimentazione. L’empirismo prevede di implementare ispezioni ed adeguamenti regolari, basati sulla trasparenza che, così facendo, viene ulteriormente rafforzata. È anche noto come “controllo empirico dei processi”.

Grafico “Burn-down”: rappresentazione grafica che mostra la progressiva e cumulativa diminuzione del lavoro rimanente in relazione al tempo.

Grafico “Burn-up”: rappresentazione grafica che mostra l’aumento di un parametro (ad esempio il valore) in relazione al tempo.

Impedimento: qualunque intralcio o ostacolo che blocca o rallenta il lavoro del Development Team e che non può essere risolto attraverso l’auto organizzazione del Development Team stesso. Deve essere segnalato non più tardi del primo Daily Scrum disponibile. Lo Scrum Master è responsabile della sua rimozione.

Incremento: set di lavoro potenzialmente utilizzabile che si aggiunge agli Incrementi precedentemente creati e coi quali forma - nell’insieme - un *Prodotto* (vedi).

Previsione (English: *Forecast*): anticipazione di un trend futuro basato sull’osservazione del passato. Tipicamente è la selezione di determinate parti di Product Backlog ritenute

consegnabili durante lo Sprint corrente o in quelli futuri, anche in relazione al Product Backlog futuro.

Prodotto (English: *Product*) (sost. m.) qualunque bene/servizio tangibile o intangibile che consiste in una combinazione coerente e coesa di caratteristiche e funzionalità, in grado di fornire un valore compiuto, utile a risolvere dall'inizio alla fine una specifica necessità delle persone (detti "utenti") che la utilizzano. *Definizione propedeutica agli ambiti di Product Owner, Product Backlog e Incremento.*

Product Backlog (sost. m.): elenco ordinato sempre in evoluzione di tutto quanto è ritenuto necessario dal Product Owner per poter creare, consegnare, mantenere e sostenere un *Prodotto* (vedi).

Product Owner (sost. f./m.): persona responsabile dell'ottimizzazione del valore espresso da un *Prodotto* (vedi), attraverso la gestione incrementale del Product Backlog, nonché l'esplicitazione di tutte le aspettative e idee in esso contenute; è il referente unico dello Scrum Team verso tutti gli Stakeholders.

Scrum (n) (sost. m.): (1) framework semplice per il rilascio di prodotti complessi; (2) framework semplice per la gestione di sfide complesse.

Scrum Master (sost. f./m.): persona responsabile di favorire e sostenere un contesto Scrum attraverso attività di guida, addestramento, insegnamento e facilitazione di uno o più Scrum Team, nonché del loro sviluppo nella comprensione e corretto utilizzo di Scrum.

Scrum Team: combinazione delle responsabilità in capo a Product Owner, Development Team e Scrum Master.

Sprint (sost. m.): evento della durata massima di 4 settimane o meno, che funge da contenitore di tutti gli altri eventi Scrum. Punta a realizzare un sufficiente ammontare di lavoro, assicurando regolari ispezioni, riflessioni e adattamento a livello di prodotto e di strategie. Gli unici altri eventi ammessi in Scrum sono: Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review e Sprint Retrospective.

Sprint Backlog (sost. m.): un piano d'azione, in evoluzione, che comprende tutte le attività che il Development Team ritiene necessarie alla realizzazione dello Sprint goal.

Sprint Goal (sost. m.): affermazione sintetica che esprime l'obiettivo generale di uno Sprint.

Sprint Planning (sost. m.): evento della durata massima di 8 ore o più breve, che segna l'inizio del nuovo Sprint. L'evento è funzionale allo Scrum Team per ispezionare gli elementi del Product Backlog ritenuti in quel momento di maggior valore, nonché per determinarne la pianificazione all'interno di uno Sprint Backlog, tenendo in considerazione lo Sprint Goal generale.

Sprint Retrospective (sost. f.): evento della durata massima di 3 ore o più breve, che segna il termine dello Sprint; l'evento è funzionale all'ispezione - da parte di tutti i membri dello Scrum Team - dello Sprint che si sta per concludere, nonché per decidere come lavorare nello Sprint successivo.

Sprint Review (sost. f.): evento della durata massima di 4 ore o più breve, che segna il termine dello sviluppo relativo allo Sprint. L'evento è funzionale all'ispezione - da parte dello Scrum Team e degli Stakeholders - dell'Incremento, del progresso generale e dei cambiamenti strategici, per permettere al Product Owner di aggiornare il Product Backlog.

Stakeholder (sost. f. / m.): persona esterna allo Scrum Team 1) portatrice di specifiche conoscenza e/o 2) rappresentante di un interesse per un prodotto, necessari per l'ulteriore evoluzione del prodotto.

Standard di sviluppo: l'insieme di standard e pratiche che un Development Team identifica come necessarie per creare Incrementi di prodotto potenzialmente rilasciabili non oltre il termine dello Sprint.

Time-box (sost. f.): contenitore temporale limitato, caratterizzato da una durata massima e potenzialmente fissa. In Scrum tutti gli eventi sono caratterizzati da una durata variabile massima, ad eccezione dello Sprint, che ha una durata fissa.

Valori di Scrum: set di 5 valori, le qualità fondamentali del framework Scrum: impegno, focalizzazione, apertura, rispetto e coraggio.

Velocity (sost. f.): indicatore molto diffuso che misura l'ammontare medio di Product Backlog effettivamente trasformato, durante un singolo Sprint, da parte di un team (o dal risultato della sua composizione) in un Incremento potenzialmente rilasciabile. Essenzialmente, la Velocity rappresenta un utile supporto alla previsione del lavoro rilasciabile (forecast) a disposizione del Development Team, una parte di uno Scrum Team.

واژه نامه اسکرام – فارسی / Persian

Burn-down Chart : نموداری که در آن روند کاهش کار باقیمانده در طی زمان نشان داده می شود.

Burn-up Chart : نموداری که در آن روند افزایش یک پارامتر به عنوان مثال ارزش در طی زمان نشان داده می شود.

Daily Scrum : جلسه ای 15 دقیقه ای یا کمتر که بصورت روزانه برای برنامه ریزی مجدد کارهای تیم توسعه طی اسپرینت برگزار می گردد. این جلسه مختص تیم توسعه بوده و طی آن وضعیت پیشرفت روزانه کار بین اعضای تیم به اشتراک گذاشته شده، کارهای 24 ساعت آینده برنامه ریزی و نتیجتاً بک لاگ اسپرینت بروزرسانی می گردد.

Definition of Done : مجموعه ای از انتظارات کیفیتی است که محصول تولید شده بایستی داشته باشد تا قابلیت انتشار پیدا کند. یعنی قابل ارائه به کاربر نهایی باشد.

Development Standards : مجموعه ای از استانداردها و روشها که تیم توسعه نیاز دارد تا بتواند محصولی قابل انتشار تا پایان هر اسپرینت تولید کند.

Development Team : گروهی از افراد که مسئولیت دارند تا همه کارهای توسعه تکاملی را به منظور تولید محصولی قابل انتشار تا پایان هر اسپرینت انجام دهند.

Emergence : فرآیند مواجهه با یا برجسته شدن وقایع پیش بینی نشده از جمله حقایق، دانشی در مورد یک واقعیت و یا واقعیتی ناشناخته که بصورت غیرمنتظره آشکار می گردد.

Empiricism : نوعی روش کنترل فرآیند که در آن تصمیمات بر اساس ارزیابی نتایج، تجربه و آزمایش اتخاذ می گردند. تجربه گرایی بصورت مستمر از ارزیابی و تطابق استفاده می کند که لازمه آن شفافیت و ایجاد آن است. همچنین به آن empirical process control نیز گفته می شود.

Forecast : پیش بینی روندی در آینده بر اساس ارزیابی گذشته همچون انتخاب از بک لاگ محصول که بنظر می رسد در اسپرینت جاری یا اسپرینتهای آینده قابل تحویل باشد.

Impediment : هر نوع مانع یا سدی که باعث متوقف نمودن یا کندی حرکت تیم توسعه گردد و قابل حل توسط خود تیم توسعه نباشد. این موارد با حداکثر یک روز تاخیر در جلسات روزانه اسکرام مطرح می شوند و اسکرام مستر مسئول رفع آنها می باشد.

Increment : کاری قابل انتشار که به کارهای قبلی اضافه یا آنها را تغییر داده و در کل محصول را تشکیل می دهد.

Product : به هر نوع کالا یا خدمات مشهود یا نامشهود گفته می شود که شامل تلفیقی منسجم از قابلیتها و عملکردهایی است که ارزشی را به منظور حل مسئله ای مشخص برای کسانی که از آن استفاده می کنند، ارائه می دهد. محدوده آن شامل مالک محصول، بک لاگ محصول و نسخه قابل انتشاری از محصول می شود.

Product Backlog : لیستی مرتب شده و قابل تکمیل از کارها که از دید مالک محصول ساخت، تحویل، نگهداری و حفظ آن ضروری بنظر می رسد. محدوده آن شامل مالک محصول، بک لاگ محصول و نسخه قابل انتشاری از محصول می شود.

Product Backlog Refinement : کاری مستمر طی اسپرینت که در آن مالک محصول و تیم توسعه شفافیت و اطلاعات بیشتری را به بک لاگ محصول اضافه می کنند تا در اسپرینتهای بعدی تولید شود.

Product Owner : شخصی که از طریق مدیریت و توضیح تمام انتظارات از محصول، مسئولیت بهینه کردن ارزش قابل ارائه آن را دارد. در ضمن ایشان تنها نماینده ذینفعان هستند.

: Scrum (n)

تعریف 1: چارچوبی ساده برای تحویل محصولات پیچیده

تعریف 2: چارچوبی ساده برای حل مسائل پیچیده

Scrum Master : شخصی که مسئول پرورش و ایجاد محیط اسکرام از طریق راهنمایی، مربی گری، آموزش و تسهیل گری یک یا چند تیم اسکرام است. همچنین مسئولیت فهمیدن اسکرام و بکارگیری آن توسط تیم را دارد.

Scrum Team : تیمی مسئول متشکل از مالک محصول، تیم توسعه و اسکرام مستر.

Scrum Values : مجموعه 5 ارزش و کیفیت بنیادی که زیر ساخت چارچوب اسکرام را می سازند و شامل این موارد است: تعهد، تمرکز، باز بودن، احترام و شجاعت.

Sprint : رویدادی که به عنوان ظرفی برای سایر رویدادهای اسکرام بکار می رود و حداکثر می تواند 4 هفته باشد. طی این رویداد میزان مناسبی از کار انجام می شود. در حالی که بازرسی، پاسخ دهی و تطابق در سطح محصول و همچنین سطح استراتژیک در زمانهای مناسب اتفاق می افتند. سایر رویدادهای اسکرام عبارتند از:

Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospective

Sprint Backlog : لیستی تکاملی از کارها که انجام آنها از نظر تیم توسعه برای رسیدن به هدف اسپرینت لازم است.

Sprint Goal : عبارتی دقیق برای بیان هدف اصلی اسپرینت.

Sprint Length : مدت زمان یک اسپرینت که می تواند چهار هفته یا کمتر باشد.

Sprint Planning : رویدادی که شروع یک اسپرینت را تشکیل می دهد و حداکثر 8 ساعت یا کمتر می باشد. طی این رویداد تیم اسکرام بک لاگ محصول را بررسی نموده و کارهای با بالاترین اولویت را جهت ایجاد برنامه اولیه بک لاگ اسپرینت با هدف دسترسی به Sprint Goal انتخاب می کند.

Sprint Retrospective : رویدادی که به کار اسپرینت خاتمه می دهد و حداکثر 3 ساعت یا کمتر می باشد. طی این رویداد تیم اسکرام وضعیت اسپرینت جاری را بازبینی نموده و روش انجام کار برای اسپرینت بعدی را تعیین می نماید.

Sprint Review : رویدادی که به کار توسعه در انتهای اسپرینت خاتمه می دهد و حداکثر 4 ساعت یا کمتر می باشد. طی این رویداد تیم اسکرام و ذینفعان، محصول تولید شده را مورد بررسی قرار می دهند و همچنین وضعیت کلی پیشرفت و تغییرات استراتژیکی پروژه را به منظور بروزرسانی بک لاگ محصول توسط مالک محصول مورد کنکاش قرار می دهند.

Stakeholder : شخصی خارج از تیم اسکرام با علاقه به یک بخش خاص از محصول یا دانشی در مورد محصول که برای تکامل بیشتر آن ضروری است.

Time-box : ظرفی زمانی با حداکثر طول زمان و با پتانسیل طول ثابت. همه رویدادهای اسکرام دارای حداکثر طول زمان هستند بجز اسپرینت که دارای طول ثابت است.

Velocity : شاخص میزان متوسط محصول تولید شده قابل انتشار طی یک اسپرینت توسط یک تیم اسکرام مشخص. سرعت به تیم توسعه کمک می کند تا در مورد میزان کار قابل قبول برای انجام در اسپرینتها پیش بینی کند.

Polish / Polski - Słownik Scruma

Burn-down chart (pl. *wykres spalania*): wykres pokazujący ubywanie pracy pozostałej do ukończenia w czasie.

Burn-up chart (pl. *wykres wypalania*): wykres pokazujący wzrost jakiegoś parametru, np. wartości, w czasie.

Daily Scrum (pl. *Codzienny Scrum*): codzienne wydarzenie, ograniczone w czasie do 15 minut lub mniej, którego celem jest zaplanowanie (zaktualizowanie planu) prac wytwórczych w Sprincie. Wydarzenie to służy Zespołowi Deweloperskiemu do codziennego dzielenia się informacjami o rezultatach, zaplanowania prac na następne 24 godziny i zaktualizowania Backlogu Sprintu.

Definition of Done (pl. *Definicja Ukończenia*): zestaw oczekiwań wobec jakości, które musi spełniać Przyrost produktu, aby można go było wydać (ang. *release*) np. użytkownikom produktu.

Development standards (pl. *standardy wytwórcze*): zestaw standardów i praktyk, które Zespół Deweloperski wskazuje jako niezbędne do wytworzenia Przyrostów produktu, aby można je było wydać (ang. *release*) nie później niż do końca Sprintu.

Development Team (pl. *Zespół Deweloperski*): grupa ludzi odpowiedzialna za całość ewolucyjnych prac wytwórczych niezbędnych do wytworzenia Przyrostu produktu możliwego do wydania nie później niż do końca Sprintu.

Emergence (pl. *wyłanianie się*): proces powstawania lub eksponowania nieprzewidzianych wcześniej faktów lub wiedzy o nich, o wcześniej nieznanych faktach lub wiedzy o fakcie niespodziewanie uwidocznionym.

Empiricism (pl. *empiryzm*): typ kontroli procesu, w którym decyzje podejmowane są w oparciu o zaobserwowane wyniki, doświadczenie i eksperymentowanie. Empiryzm wprowadza regularne inspekcje i adaptacje, które wymagają przejrzystości (ang. *transparency*). *Również określany jako „empiryczna kontrola procesu”.*

Forecast (pl. *prognoza*): przewidywanie przyszłego trendu w oparciu o obserwacje przeszłości, np. wybór elementów Backlogu Produktu uznanych za możliwe do realizacji w bieżącym Sprincie lub w przyszłych Sprintach dla przyszłego Backlogu Produktu.

Impediment (pl. *utrudnienie*): wszelkie utrudnienia lub przeszkody, które blokują lub spowalniają Zespół Deweloperski i nie mogą być usunięte poprzez samoorganizację samego Zespołu Deweloperskiego. Zgłoszone nie później niż podczas Codziennego Scruma; Scrum Master jest odpowiedzialny za jego usunięcie.

Increment (pl. *Przyrost*): ukończona praca możliwa do wydania użytkownikom produktu, która dodaje się do i zmienia wcześniej wytworzone Przyrosty, które – jako całość – tworzą produkt.

Product (pl. *produkt*): wszelkie namacalne lub nienamacalne dobra lub usługi, składające się ze spójnej kombinacji cech i funkcjonalności, dostarczających całościową wartość (od początku do końca) przy rozwiązywaniu określonego problemu osób korzystających z tego produktu (użytkowników). *Określa rozpiętość Właściciela Produktu, Backlogu Produktu i Przyrostu.*

Product Backlog (pl. *Backlog Produktu*): uporządkowana i ewoluująca lista wszelkich prac uważanych za niezbędne, aby Właściciel Produktu stworzył, dostarczył i utrzymywał produkt.

Product Backlog refinement (pl. *Doskonalenie Backlogu Produktu*): powtarzająca się w Sprincie czynność, podczas której Właściciel Produktu i Zespół Deweloperski uszczegóławiają przyszły Backlog Produktu.

Product Owner (pl. *Właściciel Produktu*): osoba odpowiedzialna za optymalizację wartości dostarczanej przez produkt, przede wszystkim poprzez wyrażanie w Backlogu Produktu wszelkich oczekiwań wobec produktu i pomysłów z nim związanych oraz zarządzanie nimi.

Scrum (*n*): prosty *framework* do dostarczania złożonych produktów (1); prosty *framework* do odpowiadania na złożone wyzwania (2).

Scrum Master: osoba odpowiedzialna za rozwój środowiska scrumowego poprzez wspieranie jednego lub większej liczby Zespołów Scrumowych (wraz z ich otoczeniem) w zrozumieniu i wdrażaniu Scruma, ich coaching, nauczanie i facylitację.

Scrum Team (pl. *Zespół Scrumowy*): połączone role Właściciela Produktu, Zespołu Deweloperskiego i Scrum Mastera.

Scrum Values (pl. *Wartości Scruma*): zestaw 5 podstawowych wartości i cech wspierających *framework* Scrum; zaangażowanie, skupienie, otwartość, szacunek i odwaga.

Sprint: wydarzenie służące za kontener dla pozostałych wydarzeń scrumowych, ograniczone w czasie do 4 tygodni lub mniej. Wydarzenie to zapewnia, że wystarczająca ilość pracy zostanie ukończona przy jednoczesnym zapewnieniu terminowej inspekcji, refleksji i adaptacji na poziomie produktu i strategii. *Pozostałymi wydarzeniami Scruma są: Planowanie Sprintu, Codzienny Scrum, Przegląd Sprintu i Retrospektywa Sprintu.*

Sprint Backlog (pl. *Backlog Sprintu*): ewoluujący plan całej pracy uznanej przez Zespół Deweloperski za niezbędną do realizacji celu Sprintu.

Sprint Goal (pl. *Cel Sprintu*): zwarte stwierdzenie wyrażające nadrzędny cel danego Sprintu.

Sprint length (pl. *długość sprintu*): ograniczenie czasowe Sprintu, które wynosi 4 tygodnie lub mniej.

Sprint Planning (pl. *Planowanie Sprintu*): wydarzenie zaznaczające początek Sprintu, ograniczone w czasie do 8 godzin lub mniej. Wydarzenie to służy Zespołowi Scrumowemu do inspekcji elementów Backlogu Produktu uważanych za najwartościowsze w tym momencie oraz stworzenia na ich podstawie prognozy w postaci początkowego Backlogu Sprintu realizującego cel Sprintu.

Sprint Retrospective (pl. *Retrospektywa Sprintu*): wydarzenie zaznaczające koniec Sprintu, ograniczone w czasie do 3 godzin lub mniej. Wydarzenie to służy Zespołowi Scrumowemu do inspekcji Sprintu, który dobiega końca i ustalenia sposób pracy w kolejnym Sprincie.

Sprint Review (pl. *Przegląd Sprintu*): wydarzenie zaznaczające koniec prac wytwórczych w Sprincie, ograniczone w czasie do 4 godzin lub mniej. Wydarzenie to służy Zespołowi Scrumowemu i interesariuszom do inspekcji Przyrostu, ogólnych postępów prac i strategicznych zmian w celu umożliwienia Właścicielowi Produktu aktualizacji Backlogu Produktu.

Stakeholder (pl. *interesariusz*): osoba zewnętrzna wobec Zespołu Scrumowego, szczególnie zainteresowana produktem lub posiadająca wiedzę o nim, która jest niezbędna do dalszej ewolucji produktu.

Time-box (pl. *ograniczenie czasowe*): określa maksymalny czas trwania wydarzenia; jest zazwyczaj z góry ustalone. W Scrumie wszystkie wydarzenia mają określony jedynie maksymalny czas trwania, oprócz samego Sprintu, którego czasu trwania jest z góry ustalony.

Velocity (pl. *szybkość*): popularny wskaźnik średniej ilości pracy wyrażonej w Backlogu Produktu, która zamieniana jest w czasie Sprintu w Przyrost produktu możliwy do wydania jego użytkownikom przez konkretny zespół. Szybkość jest przede wszystkim pomocą dla Zespołu Deweloperskiego w tymże Zespole Scrumowym w prognozowaniu Sprintów.

Portuguese / Português - Glossário do Scrum

Daily Scrum: um evento diário, limitado a 15 minutos ou menos, para replanejar o trabalho de desenvolvimento visando atingir o objetivo da Sprint. O evento serve para o Development Team compartilhar o progresso diário, planejar o trabalho das próximas 24 horas e atualizar o Sprint Backlog adequadamente.

Definição de Pronto (English: *Definition of Done*): o conjunto de expectativas de qualidade que um incremento do produto deve conter para ser liberável, por exemplo, estar adequado para uma liberação aos usuários do produto.

Development Team: um grupo de pessoas responsáveis por todo o trabalho de desenvolvimento progressivo para criar um incremento liberável até, no máximo, o final do Sprint.

Duração de uma Sprint (engl. *Sprint Length*): a duração de uma Sprint, de um mês ou menos.

Emergência (English: *Emergence*): o processo de surgimento ou proeminência de fatos imprevistos ou a ciência de um fato anteriormente desconhecido, ou o reconhecimento de um fato que se torna visível inesperadamente.

Empirismo (English: *Empiricism*): o tipo de controle do processo pelo qual decisões são baseadas em resultados observados, experiência e experimentação. Empirismo implementa inspeções regulares e adaptações, demandando e criando transparência. Também é referido como ‘controle de processo empírico’.

Gráfico de Burn-down (English: *Burn-down Chart*): um gráfico mostrando a diminuição de trabalho restante em comparação ao tempo.

Gráfico de Burn-up (English: *Burn-up Chart*): um gráfico mostrando o aumento de um parâmetro, por exemplo valor, em comparação ao tempo.

Impedimento (English: *Impediment*): qualquer barreira ou obstáculo que está bloqueando ou desacelerando o Development Team e que não pode ser resolvido pela própria auto-organização do time. Deve ser apontada mais tardar na Daily Scrum, onde o Scrum Master é responsável por removê-lo.

Incremento (English: *Increment*): um candidato de trabalho liberável que adiciona ou muda incrementos criados anteriormente, e - como um todo - forma um produto.

Objetivo da Sprint (English: *Sprint Goal*): uma descrição concisa que expressa o propósito abrangente de uma Sprint.

Padrões de Desenvolvimento (English: *Development Standards*): conjunto de normas e práticas que um Development Team identifica como necessárias para criar um incremento liberável do produto até, no máximo, o final do Sprint.

Parte Interessada (English: *Stakeholder*): uma pessoa externa ao Scrum Team com interesse específico ou com conhecimento de algum produto que é necessário para a evolução do produto em questão.

Produto (English: *Product*): qualquer bem ou serviço tangível ou intangível consistindo de uma combinação coesa de características e funções que provém valor de ponta a ponta (do começo ao fim) solucionando um problema específico para pessoas que usam o produto (usuários). *Define a abrangência de: Product Owner, Product Backlog e Incremento.*

Product Backlog: uma lista emergente e ordenada de todo o trabalho considerado necessário pelo Product Owner para criar, entregar, suportar e manter um produto.

Product Owner: a pessoa responsável por otimizar o valor que um produto entrega, gerenciando incrementalmente e expressando todas as idéias e expectativas no Product Backlog; ele é o representante único de todas as partes interessadas (*stakeholders*).

Projeção (English: *Forecast*): a antecipação da tendência futura baseada em observações do passado, como a seleção do Product Backlog considerado entregável na Sprint atual ou, em Sprints futuras para Product Backlog futuros.

Refinamento do Product Backlog (English: *Product Backlog Refinement*): uma atividade recorrente durante uma Sprint pela qual o Product Owner e o Development Team adicionam granularidade ao futuro Product Backlog.

Scrum (*n*): um simples conjunto de ferramentas (framework) para a entrega de produtos complexos (1); um simples framework para gerenciamento de desafios complexos (2).

Scrum Master: a pessoa responsável pelo fomento de um ambiente Scrum através da orientação, treinamento e facilitação de um ou mais Scrum Teams bem como do seu entorno em entender e empregar o Scrum.

Scrum Team: o conjunto de responsabilidades do Product Owner, Development Team e do Scrum Master.

Sprint: um evento que serve como um contêiner para os outros eventos do Scrum, limitado a 4 semanas ou menos. O evento serve para produzir um montante suficiente de trabalho pronto ao mesmo tempo que garante oportuna inspeção, reflexão e adaptação em nível estratégico e de produto. Os outros eventos do Scrum são: Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review e Sprint Retrospective.

Sprint Backlog: um plano emergente de todo o trabalho julgado necessário pelo Development Team para atingir o objetivo da Sprint.

Sprint Planning: um evento marcando o início da Sprint, limitado a 8 horas ou menos. O evento serve para o Scrum Team inspecionar o Product Backlog considerado mais valioso naquele momento bem como para projetar um Sprint Backlog inicial, a fim de atingir o objetivo da Sprint.

Sprint Retrospective: um evento marcando o encerramento de uma Sprint, limitado a 3 horas ou menos. O evento serve para o Scrum Team inspecionar a Sprint que está acabando e estabelecer o modo de trabalho para a próxima Sprint.

Sprint Review: um evento marcando o encerramento de um desenvolvimento realizado em uma Sprint, limitado a 4 horas ou menos. O evento serve para o Scrum Team e as partes interessadas inspecionar o incremento, o progresso geral e as mudanças estratégicas a fim de possibilitar que o Product Owner atualize o Product Backlog.

Time-box: um contêiner de tempo com máxima duração, potencialmente uma duração definida. Em Scrum todos os eventos têm uma duração máxima, exceto a própria Sprint que tem uma duração fixada.

Valores do Scrum (English: *Scrum Values*): um conjunto de 5 valores e qualidades fundamentais que sustentam o *framework* Scrum: comprometimento, foco, transparência, respeito e coragem.

Velocidade (English: *Velocity*): popular indicação da quantidade média de Product Backlog convertidos em incremento de produto liberável durante uma Sprint por um específico (ou da composição de um) time. A Velocidade serve primariamente como um auxílio para o Development Team do Scrum Team projetar suas Sprints.

Russian / Русский - Scrum Глоссарий

График сгорания (English: *Burn-down Chart*): график, показывающий уменьшение несделанной работы во времени.

График накопления (English: *Burn-up Chart*): график, показывающий увеличение значения какого-либо параметра, например ценности, во времени.

Daily Scrum: ежедневное событие продолжительностью не более 15 минут, необходимое для перепланирования разработки по ходу Спринта. Это событие служит Development Team для того, чтобы поделиться прогрессом за день, спланировать работу на следующие 24 часа и обновить Sprint Backlog соответствующим образом.

Definition of Done: набор ожиданий и критериев, которым должен удовлетворять продукт, чтобы быть готовым к выпуску (releasable), то есть пригодным для поставки пользователям продукта.

Стандарты разработки (English: *Development standards*): набор стандартов и практик, которые Development Team определяет как необходимые для создания готовых к выпуску Инкрементов продукта не позднее, чем к концу спринта.

Development Team: группа людей, отвечающая за всю эволюционную разработку, необходимую для создания готовых к поставке Инкрементов не позднее, чем к концу спринта.

Эмерджентность (English: *Emergence*): процесс возникновения или обнаружения непредвиденных фактов, знания о факте, неизвестного ранее факта, либо когда знание о факте неожиданно становится известным.

Эмпиризм (English: *Empiricism*): тип управления процессом, при котором решения основываются на наблюдаемых результатах, опыте и экспериментах. Эмпиризм использует регулярные проверки (inspections) и адаптацию (adaptations), что требует наличия прозрачности (transparency), а с другой стороны способствует ей. Эмпиризм также известен как *‘эмпирическое управление процессом’*.

Прогноз (English: *Forecast*): предсказание будущего направления на основании наблюдений прошлого, например, выбор части Product Backlog, которую можно поставить в текущем или будущих спринтах.

Препятствие (English: *Impediment*): Любая преграда или помеха, которая блокирует или замедляет команду и не может быть решена в рамках самоорганизации самой Development Team. Обсуждается не позднее, чем на Daily Scrum, за устранение несет ответственность Scrum Master.

Increment (*Инкремент*): Готовая к поставке работа, которая расширяет и видоизменяет предыдущие Инкременты и - вместе с ними - формирует продукт.

Продукт (Product): Любой материальный или нематериальный товар или услуга, содержащий набор связанных свойств и функций, которые доставляют законченную ценность (от начала до конца) в решении определенной проблемы людям, этот продукт использующим (пользователям). *Это значение Продукта подразумевается в других терминах: Product Owner, Product Backlog и Increment.*

Product Backlog: упорядоченный и постоянно эволюционирующий список всей работы, которую Product Owner считает необходимой для создания, поставки, развития и поддержки продукта.

Уточнение Product Backlog (English: Product Backlog Refinement): повторяющаяся активность в рамках Спринта, посредством которой Product Owner и Development Team добавляют детали в будущий Product Backlog.

Product Owner: лицо, ответственное за оптимизацию ценности продукта посредством инкрементального управления и выражения всех идей и ожиданий от продукта в Product Backlog; единый представитель всех заинтересованных лиц (stakeholders).

Scrum (сущ.): простой фреймворк для поставки сложных продуктов (1); простой фреймворк для решения сложных задач (2).

Scrum Master: лицо, ответственное за содействие благоприятной среде для Scrum посредством направления, коучинга, фасилитации и обучения пониманию и использованию Scrum для одной и более Scrum Teams.

Scrum Team: объединенный набор обязанностей Product Owner, Development Team и Scrum Master.

Ценности Scrum (English: Scrum Values): набор из 5 фундаментальных ценностей и качеств, лежащих в основе фреймворка Scrum: обязательство (commitment), фокус (focus), открытость (openness), уважение (respect) и мужество (courage).

Sprint (Спринт): событие, которое служит в качестве контейнера для других событий Scrum и ограничено максимальной продолжительностью в 4 недели. Событие позволяет выполнить достаточное количество работы, обеспечив при этом своевременные проверки (inspection), рефлекссию (reflection) и адаптацию (adaptation) на продуктовом и стратегическом уровне. *Остальными событиями в Scrum являются Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review и Sprint Retrospective.*

Sprint Backlog: эволюционирующий план, включающий всю работу, которую Development Team считает необходимой для выполнения Цели Спринта.

Цель Спринта (English: Sprint Goal): короткое утверждение, выражающее основную задачу на Спринт.

Длина Спринта (English: Sprint Length): максимальная продолжительность Спринта, составляющая 4 недели или меньше.

Sprint Planning: событие, дающее начало Спринту, ограниченное по времени 8 часами или меньше. Событие позволяет Scrum Team провести инспекцию того, что является самым ценным в Product Backlog на данный момент, и сформировать прогноз на Спринт в начальной версии Sprint Backlog в соответствии с Целью Спринта.

Sprint Retrospective: событие, завершающее Спринт, ограниченное по времени 3 часами или меньше. Событие позволяет Scrum Team проинспектировать завершающийся Спринт и выработать способ работы на следующий Спринт.

Sprint Review: событие, знаменующее окончание разработки в Спринте, ограниченное по времени 4 часами или меньше. Событие позволяет Scrum Team и заинтересованным лицам проинспектировать Инкремент, общий прогресс и стратегические изменения, что позволяет Product Owner обновить Product Backlog.

Заинтересованное лицо (English: *Stakeholder*): лицо, внешнее по отношению к Scrum Team, имеющее конкретный интерес к продукту или знание о продукте, которое требуется для дальнейшего развития продукта.

Ограничение по времени (English: *Time-box*): временной контейнер с определенной максимальной продолжительностью либо же фиксированной продолжительностью. В Scrum для всех событий определена только максимальная продолжительность за исключением самого Спринта, который имеет фиксированную продолжительность.

Скорость (English: *Velocity*): распространенная метрика среднего количества работы из Product Backlog, которую конкретная команда реализовывает за Спринт в виде готового к поставке Инкремента продукта. Скорость служит главным образом как вспомогательный механизм для Development Team, входящей в Scrum Team, для планирования Спринтов.

Spanish / Español - Glosario de Scrum

Contenedor temporal: un contenedor temporal de una duración máxima, potencialmente fija. En Scrum todos los eventos tienen únicamente una máxima duración máxima asignada, excepto el propio Sprint que tiene una duración fija.

Daily Scrum: un evento diario, limitado a 15 minutos o menos, para replanificar el trabajo de desarrollo restante durante el Sprint. El evento sirve para que el Development Team comparta el avance diario, planifique el trabajo para las próximas 24 horas y actualice consecuentemente el Sprint Backlog.

Definición de hecho: conjunto de expectativas y cualidades que debe satisfacer un producto para que pueda liberarse a producción.

Development Team: el grupo de personas responsables de todo el trabajo de desarrollo evolutivo necesario para crear un Incremento liberable del producto no más tarde del final del Sprint.

Emergencia: el proceso de pasar a existir o la importancia de hechos imprevistos o el conocimiento de un hecho previamente desconocido, o el conocimiento de un hecho que se hace visible de manera inesperada.

Empirismo: tipo de control de procesos en el que las decisiones se basan en resultados observados, la experiencia y la experimentación. El empirismo implementa ciclos periódicos de inspección y adaptación, que requieren y crean transparencia. *También conocido como 'control de procesos empírico'.*

Estándares de desarrollo: el conjunto de estándares y prácticas que el Development Team identifica como necesarias para crear un Incremento liberable del producto no más tarde del final del Sprint.

Gráfico Burn-down: un gráfico que muestra como se decrementa el trabajo pendiente durante el tiempo.

Gráfico Burn-up: un gráfico que muestra como se incrementa una variable, p.e. valor, durante el tiempo.

Impedimento: un obstáculo o impedimento que bloquea o retrasa al Development Team y que no puede resolverse a través de la autoorganización de éste. Se plantea antes de finalizar el Daily Scrum, y el Scrum Master es el responsable de su eliminación.

Incremento: un estado del producto potencialmente liberable sobre la base de los Incrementos creados previamente y que, como un conjunto, forman el producto.

Longitud del Sprint: el contenedor temporal del Sprint, que es de 4 semanas o menos.

Meta del Sprint: una frase concisa que expresa el objetivo general de un Sprint.

Parte interesada: una persona externa al Scrum Team con un interés en el producto o un conocimiento de éste necesario para la evolución incremental futura del producto.

Predicción: la anticipación de una tendencia futura basada en las observaciones del pasado, como la parte del Product Backlog que las personas creen que pueden entregar en un Sprint o en futuros Sprints a partir de lo entregado en Sprints anteriores.

Producto: cualquier bien o servicio, tangible o no, consistente en una combinación cohesiva de características y funciones que proporcionen un valor de extremo a extremo (inicio a fin) en la solución de un problema específico para los usuarios de dicho producto. *Se referencia desde los términos: Product Owner, Product Backlog e Incremento.*

Product Backlog: una lista ordenada y cambiante de todo el trabajo que el Product Owner considera necesaria para crear, mantener y sostener un producto.

Product Owner: la persona responsable de optimizar el valor que entrega un producto al expresar y gestionar incrementalmente todas las expectativas e ideas en un Product Backlog; el representante único de todas las partes interesadas.

Refinamiento del Product Backlog: la actividad recurrente dentro de un Sprint por la cual el Propietario de producto y el Development Team añaden granularidad al futuro Product Backlog.

Scrum (n): un marco de trabajo simple para la entrega de productos complejos (1); un marco de trabajo simple para la gestión de desafíos complejos (2).

Scrum Master: una persona responsable de fomentar un entorno basado en Scrum a través de la guía, entrenamiento, formación y facilitación de uno o más equipos Scrum y sus entornos en el entendimiento y uso de Scrum.

Scrum Team: la combinación de responsabilidades del Product Owner, el Development Team y el Scrum Master.

Sprint: un evento que sirve como contenedor para los demás eventos de Scrum, limitado a 4 semanas o menos. El evento permite realizar una cantidad suficiente de trabajo sobre el producto, a la vez que asegura la inspección, reflexión y adaptación oportunas del producto a nivel estratégico. *El resto de eventos de Scrum son el Sprint Planning, el Daily Scrum, la Sprint Review y la Sprint Retrospective.*

Sprint Backlog: un plan evolutivo del trabajo que el Development Team considera necesario para realizar la meta del Sprint.

Sprint Planning: un evento que marca el inicio del Sprint, limitado a 8 horas o menos. El evento sirve al Scrum Team para inspeccionar el Product Backlog considerado más valioso en ese momento y predecir que se podrá entregar en el Sprint en forma de un Backlog de Sprint inicial y una meta general para el Sprint.

Sprint Retrospective: un evento que marca el cierre de un Sprint, limitado a 3 horas o menos. El evento sirve para que el Scrum Team inspeccione el Sprint que está acabando y establezca la manera en que trabajará en el siguiente Sprint.

Sprint Review: un evento que marca el cierre del desarrollo de un Sprint, limitado a 4 horas o menos. El evento sirve para que el Scrum Team y las partes interesadas inspeccionen

el Incremento, el avance general y los cambios estratégicos, de manera que permitan al Product Owner la actualización del Product Backlog.

Valores de Scrum: un conjunto de 5 valores y cualidades fundamentales que dan soporte al marco de trabajo Scrum; compromiso, foco, franqueza, respeto y coraje.

Velocidad: indicador popular de la cantidad media del Product Backlog que se ha convertido en un Incremento entregable de producto durante un Sprint por un equipo. La velocidad sirve principalmente como ayuda al Development Team, parte del Scrum Team, para predecir futuros Sprints.

Turkish / Türkçe - Scrum Sözlüğü

Aşağı-tüketim Grafiği (İng. *Burn-down Chart*): Kalan işin zamana karşı azalışını gösteren grafik.

Bitti Tanımı (İng. *Definition of Done*): Bir ürün parçasının yayınlanabilmesi için sunması zorunlu olan beklentiler ve nitelikler kümesi, başka bir ifadeyle ürünün kullanıcıları için yayına uygun olması.

Daily Scrum (T. *Günlük Scrum*): Geliştirme işini tekrar planlamak için Sprint sırasında yapılan, 15 dakika veya daha kısa süren, zamanı sınırlı günlük etkinlik. Bu etkinlik, Development Team'in günlük ilerleyişini paylaşmasına, sonraki 24 saatlik işi planlamasına ve buna göre Sprint Backlog'u güncellemesine hizmet eder.

Deneycilik (İng. *Empiricism*): Kararların gözlemlenen sonuçlara, deneyime ve deney yapmaya dayalı olduğu bir süreç kontrol tipi. Deneycilik, şeffaflık gerektiren ve şeffaflık yaratan, düzenli bir biçimde inceleme yapmamızı ve uyum göstermemizi sağlar. *Ayrıca "deneysel süreç kontrolü" olarak da adlandırılır.*

Development Team (T. *Geliştirme Takımı*): En geç Sprint sonuna kadar yayınlanabilir bir Increment oluşturmak için gerekli olan tüm evrimsel geliştirme işinden sorumlu insanlar grubu.

Engel (İng. *Impediment*): Development Team'i bloklayan veya yavaşlatan, ve Development Team'in kendi kendisini yönetmesiyle çözülemeyen herhangi bir mani veya engeldir. En geç Daily Scrum etkinliğinin sonuna kadar dile getirilir ve kaldırılmasından Scrum Master sorumludur.

Geliştirme Standartları (İng. *Development Standards*): Development Team'in en geç Sprint sonuna kadar yayınlanabilir Increment'ler oluşturmak için tanımladığı gerekli standartlar ve uygulamalar kümesi.

Hız (İng. *Velocity*): Belirli bir takım (bileşimi) tarafından, bir Sprint süresince yayınlanabilir bir Increment haline dönüştürülen, ortalama Product Backlog miktarının popüler bir göstergesi. Hız, öncelikle Development Team'inin Sprint'leri tahmin etmesine yardımcı olmasına hizmet eder.

Increment (T. *Ürün Parçası / Artım*): Önceden oluşturulmuş Increment'lere eklenen veya onları değiştiren yayınlanabilir iş adaydır. Bir bütün olarak ürünü oluşturur.

Ortaya Çıkma (İng. *Emergence*): Öngörülemeyen gerçeklerin veya bir gerçeğe dair bilginin, önceden bilinmeyen bir gerçeğin veya beklenmedik şekilde görünür hale gelen bir gerçeğe dair bilginin meydana gelme veya öne çıkma süreci.

Paydaş (İng. *Stakeholder*): Ürünün daha fazla evrimleşmesi için gerekli, ürüne özel ilgisi ya da bilgisi olan Scrum takımı dışından bir kişi.

Product (T. *Ürün*): Ürünü kullanan kişiler (kullanıcılar) için belirli bir problemin çözümünde uçtan uca (baştan sona) değer sağlayan özelliklerin ve fonksiyonların birbirine bağlı

birleşiminden oluşan somut veya soyut herhangi bir mal veya hizmet. *Product Owner, Product Backlog ve Increment'in kapsamını tanımlar.*

Product Backlog (T. *Ürün İş Listesi*): Product Owner tarafından bir ürünü oluşturmak, teslim etmek, bakımını yapmak ve sürdürmek için gerekli görülen tüm işlerin sıralı ve gelişen listesi.

Product Backlog Refinement (T. *Ürün İş Listesi İyileştirme*): Product Owner ve Development Team tarafından Product Backlog'un detaylandırıldığı Sprint içerisinde yinelenen bir etkinlik.

Product Owner (T. *Ürün Sahibi*): Öncelikle bir Product Backlog içerisindeki tüm ürün beklentileri ve fikirlerini yöneterek ve ifade ederek bir ürünün teslim edeceği değerin optimize edilmesinden sorumlu olan kişi. Tüm paydaşların tek temsilcisi.

Scrum (n): Karmaşık ürün teslimatı için basit bir çerçeve (1); Karmaşık sorunların ele alınabileceği basit bir çerçeve (2).

Scrum Değerleri (İng. *Scrum Values*): Scrum çerçevesini destekleyen 5 temel değer ve niteliğin kümesi; taahhüt, odak, açıklık, saygı ve cesaret.

Scrum Master: Bir ya da daha fazla Scrum takımına ve ortamlarına, Scrum'ı anlamak ve uygulamak adına rehberlik ederek, koçluk ederek, öğretmek ve ilerlemelerine yardım ederek Scrum ortamını geliştirmekten sorumlu kişi.

Scrum Team (T. *Scrum Takımı*): Product Owner, Development Team ve Scrum Master'ın sorumluluklarının birleşimidir.

Sprint: 4 hafta veya daha kısa bir süre ile sınırlı, diğer Scrum etkinliklerini kapsayıcı etkinliktir. Bu etkinlik, üründe ve stratejik seviyede zamanında gözlem, derinlemesine düşünme ve adaptasyon sağlayarak yeterli miktarda iş yapılmasına hizmet eder. *Diğer Scrum etkinlikleri Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review ve Sprint Retrospective etkinlikleridir.*

Sprint Backlog (T. *Sprint İş Listesi*): Bir Sprint'in hedefini gerçekleştirmek için Development Team tarafından gerekli görülen gelişen tüm işlerin planı.

Sprint Hedefi (İng. *Sprint Goal*): Bir Sprint'in kapsayıcı amacını ifade eden kısa açıklama.

Sprint Planning (T. *Sprint Planlama*): Bir Sprint'in başlangıcını işaretleyen ve 8 saat veya daha kısa süre ile zamanı sınırlı etkinlik. Bu etkinlik, Scrum takımının o anda en değerli olan Product Backlog'u gözden geçirmesine ve Sprint hedefine ulaşmak için bir ilk Sprint Backlog tahmininin tasarlanmasına hizmet eder.

Sprint Retrospective (T. *Sprint Retrospektifi*): Bir Sprint'in kapanışını işaretleyen ve 3 saat veya daha kısa süre ile zaman sınırlı etkinlik. Bu etkinlik, Scrum takımının biten Sprint'in gözden geçirmesine ve bir sonraki Sprint için çalışma şeklinin oluşturulmasına hizmet eder.

Sprint Review (T. *Sprint Değerlendirme*): Bir Sprint'teki geliştirmelerin kapanışını işaretleyen ve 4 saat veya daha kısa süre ile zaman sınırlı etkinlik. Bu etkinlik, Scrum takımı ve paydaşların Increment'i, genel ilerlemeyi ve stratejik değişimleri Product Owner'ın Product Backlog'u güncellemesine olanak sağlamak için gözden geçirmesine hizmet eder.

Sprint Uzunluđu (İng. *Sprint Length*): Bir Sprint'in, 4 hafta veya daha kısa süre olan zaman sınırı.

Tahmin (İng. *Forecast*): Mevcut Sprint'te veya gelecek Sprint'lerde teslim edileceđi varsayılan Product Backlog'un seçimi gibi, geçmişin gözlemlerine dayalı olarak gelecekteki eğilimin öngörülmesidir.

Yukarı-tüketim Grafiđi (İng. *Burn-up Chart*): Bir parametrenin, örneğin değerin, zamana karşı artışını gösteren grafik.

Zaman Sınırı (İng. *Time-box*): Azami süreyi kapsayan zaman, muhtemelen sabit bir süre. Scrum'da sabit bir süreye sahip olan Sprint'in kendisi dışındaki tüm etkinlikler azami bir süreye sahiptir.

Ukrainian / Українська - Словник Скрам

Графік спалення (англ. *Burn-down Chart*): діаграма, що демонструє зменшення не виконаної роботи з часом.

Графік Накопичення (англ. *Burn-up Chart*): діаграма, що демонструє збільшення значення будь-якого параметру, наприклад, вартості з часом.

Daily Scrum (Щоденний Скрам): щоденна подія, що триває не довше ніж 15 хвилин, ціллю якої є планування (актуалізація плану) розробки в Спринті. Подія служить Команді з Розробки для запланування наступних 24 годин і актуалізації Беклогу Спринту.

Definition of Done (Визначення виконаної роботи): список вимог якості, яким повинен відповідати Приріст Продукту, для того щоб його можна було видати (англ: release), наприклад, для користувачів продукту.

Стандарти розробки ПО (англ. *Development Standards*): список стандартів і практик, які виказує Команда з Розробки як необхідні для розробки наступного Приросту Продукту, для того щоб його можна було видати (англ: release), не пізніше ніж до кінця Спринту.

Development Team (Команда з Розробки): група людей відповідальна за всю еволюційну розробку необхідну для створення Приросту Продукту можливого до видання не пізніше ніж до кінця Спринту.

Емергентність (англ. *Emergence*): процес виникнення або ідентифікації непередбачених фактів, знання про факти, невідомого факту раніше, або знання про факт несподівано стає відомим.

Емпіризм (англ. *Empiricism*): тип управління процесом, в якому рішення приймаються на підставі досягнутих результатів, досвіду і експериментів. Емпіризм впроваджує регулярну інспекцію і адаптацію, яка вимагає прозорості (англ: transparency). Так само визначений як емпіричне управління процесом.

Прогноз (англ. *Forecast*): передбачення майбутнього керунку, що базується на підставі досвіду з попередніх результатів, наприклад вибір елементів Беклогу Продукту визнаних за можливе до реалізації в Спринті або в майбутніх Спринтах для майбутнього Беклогу Продукту.

Перешкода (англ. *Impediment*): будь які ускладнення або перешкоду, які блокують або сповільнюють Команду з Розробки, і не можуть бути вирішені самоорганізацією Команди з Розробки. Перешкода обговорюється не пізніше ніж на Щоденному Скрам, а за її усунення бере відповідальність Скрам Мастер.

Increment (Інкремент): закінчена робота, можлива до релізу для користувачів Продукту, яка додається до та змінює попередньо виготовлені Інкременти, що в цілому становлять Продукт.

Продукт (англ. *Product*): будь який матеріальний або нематеріальний товар або послуга, утримуючий набір зв'язаних властивостей і функцій які представляють закінчену цінність (end to end) в рішенні визначеної потреби людям, що користуються з данного продукту. Це значення Продукту використовується в інших термінах: Власник Продукту, Беклог Продукту та Інкермент.

Product Backlog (Беклог Продукту): впорядкований та постійно еволюціонуючий список всієї роботи, яку Власник Продукту вважає необхідною для створення, доставлення, розвитку та підтримки продукту.

Покращення Беклогу Продукту (англ. *Product Backlog Refinement*): повторюча активність в рамках Спринта, за допомогою якої Власник Продукту та Команда з Розробки додають деталі до майбутнього Беклогу Продукту.

Product Owner (Власник Продукту): особа, відповідальна за оптимізацію цінності продукту через інкрементальне управління та вираження всіх ідей та очікувань від продукту в Беклозі Продукту. Власник Продукту є єдиним представником всіх Зацікавлених Сторін в продукті (англ. *stakeholders*).

Scrum (Скрам): простий фреймворк для створення складних продуктів (1); простий фреймворк для вирішення складних завдань (2).

Scrum Master (Скрам Мастер): особа, відповідальна за сприяння розвитку середовища для підтримки Scrum в організації, за допомогою через роботу з однією або кількома Скрам Командами та Організацією за допомогою менторингу, коучінгу, навчання та фасилітацію.

Scrum Team (Скрам Команда): об'єднані ролі Власника Продукту, Команди з Розробки та Скрам Мастера

Цінності Скрам (англ. *Scrum Values*): п'ять основних цінностей і якостей, що підтримують фреймворк Скрам; зобов'язання, зосередженість, відкритість, повага, сміливість.

Sprint (Спринт): подія, яка є контейнером для інших подій Скрам, обмежене в часі до 4 або менше тижнів. Подія дозволяє виконати достатню кількість роботи, забезпечуючи при цьому своєчасні перевірки (інспекція англ. *inspection*), рефлексія (англ. *reflection*) та адаптація (англ. *adaptation*) на рівні продукту та стратегії. Іншими

Скрам подіями є: Планування Спринту, Щоденний Скрам, Перегляд Спринту та Ретроспектива Спринту.

Sprint Backlog (Беклог Спринту): план роботи, що еволюціонує який створила Команда з Розробки і є необхідним для реалізації Цілі Спринту.

Ціль Спринту (англ. *Sprint Goal*): коротке ствердження, що визначає основне завдання на Спринт.

Тривалість Спринту (англ. *Sprint Length*): максимальна тривалість Спринту, яка не може бути довшою ніж 4 тижні.

Sprint Planning (Планування Спринту): подія, що становить початок Спринту, обмежене в часі максимально до 8 годин або менше. Подія дозволяє Команді Скрам провести інспекцію того, що несе найбільшу вартість в Беклозі Продукту на даний момент і випрацювати прогноз на Спринт і початкову версію Беклогу Спринту в відповідності до Цілі Спринту.

Sprint Retrospective (Ретроспектива Спринту): подія, що закінчує Спринт, обмежене в часі до 3 годин або менше. Подія дозволяє Команді Скрам провести інспекцію Спринту, що завершився і випрацювати спосіб роботи на наступний Спринт.

Sprint Review (Перегляд Спринту): подія, що означає завершення робіт з розробки Інкременту, обмежене в часі до 4 годин або менше. Подія дозволяє Команді Скрам і зацікавленим сторонам (англ: *stakeholders*) проінспектувати Інкремент, загальний процес та стратегічні зміни, що дозволяє Власнику Продукту оновити Беклог Продукту.

Зацікавлені сторони (англ. *Stakeholders*): сторони, що є зовні Команди Скрам, що мають зацікавленість в Продукті або знання про Продукт, що є потрібним для подальшого розвитку продукту.

Обмеження в часі (англ. *Time-box*): часовий контейнер з визначеною максимальною тривалістю або фіксованою тривалістю. В Скрам визначено тільки максимальну тривалість за визначенням самого Спринту, який має фіксовану тривалість.

Швидкість (англ. *Velocity*): розповсюджена метрика, що показує кількість в середньому виконаної роботи з Беклогу Продукту, яку конкретна команда реалізує за Спринт в вигляді готового для випуску Інкременту Продукту. Швидкість, головним чином, служить як допоміжний механізм для Команді з Розробки, що є частиною Команди Скрам для Планування Спринту.

Dear reader

The Scrum Glossary was originally created in English as part of the book “Scrum - A Pocket Guide” by Gunther Verheyen (2013). The Glossary was updated for the second edition of the book (2019). The English version was translated to the international versions offered herewith.

Scrum.

Period

The international versions of the Scrum Glossary are available for you through the work of:

English:	Gunther Verheyen (gunther.verheyen@mac.com)
Arabic:	Rasheed Raya (rasheedmraya@yahoo.com)
Chinese (simp/trad):	Lana Sun (lane@cjsinteractive.com) Wei Lun Teh (weilunteh9@gmail.com) Chee-Hong Hsia (info@scrumtraveller.com)
Danish:	Rasmus Kaae (rasmus@3kings.dk , agilerasmus.com)
Dutch:	Gunther Verheyen (gunther.verheyen@mac.com)
Filipino:	Shirley Santiago (srfsantiago@gmail.com) Warren Yu (warpyu@hotmail.com)
French:	Fabio Panzavolta (fpanzavolta@collectivegenius.eu) Mohamed Gargouri (gargouri22@gmail.com)
German:	Uwe Schirmer (uwe.schirmer@adesso.de) Peter Götz (peter.goetz@pgoetz.de) Dominik Maximini (dominik.maximini@novatec-gmbh.de)
Greek:	Thodoris Bais (thodoris.bais@gmail.com) Nikolas Friligkos (nicholasfriligkos@gmail.com)
Hindi:	Punit Doshi (punitdoshi@practiceagile.com) Hiren Doshi (hirendoshi@practiceagile.com)
Italian:	Michael F. Forni (michael.forni@gmail.com)
Persian:	Mehdi Hoseini (m.hoseini87@hotmail.com)
Polish:	Paweł Feliński (pawel.felinski@gmail.com) Krystian Kaczor (krystian.kaczor@qagile.pl)
Portuguese:	Leonardo Bittencourt (leonardokb@gmail.com)
Russian:	Konstantin Razumovsky (krazumov@gmail.com)
Spanish:	Alex Ballarin (alex@itnove.com)
Turkish:	ilkay Polat (ilkaypolatpmp@gmail.com) Lemi Orhan Ergin (lemiorhan@gmail.com)
Ukrainian:	Andrii Glushchenko (andrii.glushchenko@qagile.pl)

Change register

February 2019

- New languages: Arabic, Greek, Persian, Ukrainian.
- Updates to the glossary (all languages):
 - Updated definitions: “Scrum”, “Sprint Backlog”, “Velocity”.
- Updated languages: Danish, Filipino/Tagalog.

April 2018

- New languages: Filipino-Tagalog, French, Indian-Hindi, Turkish.
- Updates to the glossary (all languages):
 - Updated definition: “Definition of Done”.
 - New definition: “Product”.

March 2018

- Languages: English, Chinese (simp/trad), Danish, Dutch, German, Italian, Polish, Portuguese, Russian, Spanish.